9-93 DAS SPIELE-MAGAZIN F



FLIPPER FANTASY & CO

**Seiten PC-Spiele-Tests** 

DIE 16 BIT-GENERATION

**Test: Soundkarten** für Fortgeschrittene

SILBERNE ZEITEN

**CD-ROM-Spiele: Besser als Diskette?** 

**JURASSIC ART** 

Der Baukasten für Digi-Dinos

ADVENTURE-SPECIAL

**Die tollsten Puzzles** Die schönsten Spiele

CD-ROM • Flugstunden: Tornado & Airbus USA • Pool-Billard per PC • Mehr Missionen für X-Wing





Test & Tips: Betrayal at Krondor • More After Dark: Neue Bildschirm-Schoner • Karaoke per





Gestern besaßen Sie noch unsagbaren Reichtum, einen majestätischen Palast und eine Prinzessin, die dachte, daß aus Ihrem Schwert die Sonne strahlt.

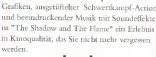
Jetzt hat Ihnen der teuflische Magier Jaffar mit seinen bösen Kräften Ihre Identität geraubt und Sie aus dem Palast vertrieben.

## Reisen Sie über die Grenzen der Fantasie hinaus.

. . . über die Dächer Ihres Königreichs, durch dunkle Höhlen, magische Tempel und mystische einsame Inseln.

Meiden Sie tödliche Fallen, lösen Sie knifflige Rästel, und entkommen Sie verwirrenden Labyrinthen, um in Ihren Palast zurückzukehren.

Mit detaillierten, atmosphärischen Grafiken, ausgetüftelter Schwertkampf-Action und beeindruckender Musik mit Soundeffekten ist "The Shadow and The Flame" ein Erlebnis









# Ruhet sanft!

ware-Branche die internationalen Märkte behandeln, ist immer wieder erheiternd. Jüngstes Beispiel für einen erholsamen Schlaf: Microprose veröffentlicht im Juli seine zwei heißesten Produkte seit langem in den USA, namentlich »Railroad Tycono Deluxe« und »Pirates Sold«. Interessierte deutsche Händler, denen viele Kunden die Bude einrennen, müssen größere Stückzahlen aus den Staaten importieren, denn Microprose Buropo will die Programme noch nicht anbieten – die kommen nicht vor September und dafür dann komplett in Deutsch. Viele Pirates-Pans bedanken sich vielmals und ziehen den Rauf eines US-Imports einer vierteljährien Wartzereit vor.

merikanische Firmen wie LucasArts oder Electronic Arts haben kapiert, welch erkleckliche Umsätze man in Europa machen kann, wenn der Service stimmt. Durch internationale Parallel-Veröffentlichungen und übersetzte Software sicherte man sich dicke Marktanteile. International denkt auch Coktel Vision; die französische Firma will ah Herhst komplett synchronisierte Sprachausgabe-Versionen seines neuen Adventures »Lost in Time« ambieten - in Deutsch, Französisch und Englisch.

ei mitunter astronomisch hohen Spielepreisen jenseits der 100-Mark-Grenze darf der Kunde eine vernünftige deutsche Version erwarten – aber bitte halbwegs flott und in vernünftiger Qualität. Motiviert sollten die letzten Schnarcher allemal sein: So manche US-Spielefirma verdient in Europa mittlerweile mehr Dollars als zuhause. Nur wundert Euch nicht, daß die Umsatzwerursacher auf dem alten Kontinent etwas säuerlich werden, wenn man sie wie Kunden zweiter Klasse hehandelt. Schließlich Kosten die Spiele hei uns nicht weniger als in den Vereiniten Staaten.

Viel Spaß heim Warten wünscht

Ihr PC-Player Team







#### 

Rund ums PC-Entertainment 10

AKTION: LESERUMFRAGE

Ankreuzen und gewinnen 112

KURZMELDUNGEN



Keiner schant schäner: Wir testen die neuen Screensaver-Madule van More After Bork

Adi, das wor wahl ein horter

Kampf:

Bamica-Boß

Matthäus-

Fußbollspiel

Baiko (rechts) ergatterte dos affizielle Lothar



MCS Sterea verwandelt Ihr CB-ROM-Laufwerk in ein Hifi-System 102

#### SPIELE-TESTS

ADVENTURE-SPECIAL Alles über Abenteuerspiele	28
+AIRBUS A 320 USA-EDITION	
BEAUTY AND THE SEAST	96
+ SETRAYAL AT KRONDOR	72
CHESS MANIAC (CD-ROM)	58
DAY OF THE TENTACLE	
(CD-ROM)	55
FIELDS OF GLORY	
FOOTBALL MANAGER 3	
GNOME ALONE	
GOBLIINS (CD-ROM)	56
HUMANS: JURASSIC LEVELS	79
IMPERIAL PURSUIT	
(X-WING MISSION DISK 1)	86
INDIANA JONES/ATLANTIS	
(CD-ROM)	.54
√ISHAR 2	

	9-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PC
36	40 Seiten PC- Seiten FC-
16	Test: Soundkarten für Fortgeschrittene
54	CD-ROM-Spiele: Beecer ale Diskotte?
24	Der Baukusten für Digi-Dinos
28	Die tollisten Puzziee Die echönsten Spiele lord ine freugliche Reichte Beite B

KING'S QUEST VI	
(CD-ROM)	9
LANDS OF LORE	8
MARIO WIRD VERMISST	2
- MOTOR STARS	2
+ NHL HOCKEY	6
PINBALL DREAMS	0
POOL	14
TAKE-A-SREAK PINSALL	В
TORNADO	ı
- WARLORDS II	8
	0

### **TIPS & TRICKS**

SLUE FORCE	1	04
BETRAYAL AT KRONDOR	14	06
FLASHBACK	3	09
PRINCE OF PERSIA 2	14	09
SYNDICATE	14	09
RETURN OF THE PHANTOM	1	10



Die beste Eishockey-Simulo-tion, die Ihr PC je erlebt hat: Unser ousführlicher Test von NHL Hockey klopft olle Aspekte ob – vam Bady-check bis zum Zwei-Linien-Paß

36



Betroyol at Krandar ist die angenehme Fantasy-Überraschung des Manats. Wir bieten Ihnen einen ausführlichen Test und erste Tips

72 + 106

Jurassic Art, der elektronische Dinosaurier Baukosten

24



Das CD-ROM Motor Stars van Revell bietet eine Kombination aus Rennspiel und Modellbau-Anleitung

52

## RUBRIKEN

DISKETTEN-SERVICE		0	Q
STARKILLER		6	5
INSERENTENVERZEICHNIS	1	0	7
IMPRESSUM	1	1	2
TECHNIK-TREFF	1	٦	5
LESERBRIEFE	1	1	8
VORSCHAU	1	2	1
FINALE	9	2	9

### **HARDWARE**

ASIs jüngster Computer im Test15
SOUNDKARTEN-SPECIAL Im Vergleich: High-End-Karten für optimolen Spielesaund

NEUER T-BIRD. NEUES GLÜCK

(	DFTWARE	
		Kompetente Jet-Simula
	MORE AFTER DARK Die neuen Module für den besten Bildschirm-Schoner	tian im Anflug: Den Hörtetest von Tormado finden Sie ob Seite
	JURASSIC ART Dinosaurier-Boukasten unter Windaws24	40
	SHAREWARE Pramilleberechnung und zwei neue Spiele	_
	PC-KARAOKE Mitsing Software auf CD-ROM100	
	GRAMMY AWARDS Illustrierte Dotenbonk rund um den amerikonischen Musik-Oscar	
	MCS STEREO	

Preview von »IndyCar Racing«

# COMMA



Horte Konkurrenz für alle Formel-1-Simulationen: Ein Spiel der kleineren Wogenklosse könnte den großen Brüdern den Rong ablaufen

enn Rennsport-Spieler von Electronic Arts' »Indy 500« reden, wird es immer noch als eines der besten Programme seines Genres bezeichnet. Auf den ersten Blick macht es nach heutigen Maßstäben nicht viel her, rasen doch die Autos lediglich auf einem einzigen Oval hunderte von Runden lang im Kreis. Doch dank genauer Simulation vieler Details und packender Kamera-Perspektiven konnte sich der Titel in der Herzen vieler Motorsport-Freunde fahren. Indy 500 ist aber schon über drei Jahre alt und seitdem hat man nichts mehr vom Programmier-Team namens Papyrus gehört. Doch auf der letzten CES-Messe in Chicago sind die Jungs wieder aufgetaucht und hatten mit der ersten Demo-Version von »IndyCar Racing« einen der Messeknaller in der Tasche. Die neue Autorenn-Simulation der Indv-Klasse soll voraussichtlich im Oktober 1993 bei Virgin Games nur für 386/486-PCs erscheinen.

Mit dem Vorgänger Indv 500 hat IndvCar nicht mehr viel gemeinsam: Statt eines runden Ovals soll es acht optisch

richt vam ellen Stand ihres Teams

Fine Noch-Rennleiter: Nach jeder Runde sehen Sie den aktuDer »Strike Cammander« der Rennautas kammt im Oktaber auf uns zu: »IndyCar Racing« bietet grafischen Realismus wie nie zuvor.

ausgetüftelte Strecken geben, die Grafik zeigt mit kompliziertem »Texture Mapping« nahezu photorealistische Bilder. Sofern mit dem Lizenzdeal der IndvCar-Vereinigung alles klappt (bei Redaktionsschluß waren die Verträge noch nicht unterschrieben), tauchen bei IndvCar 18 der Original-Fahrer und -Autos auf, darunter solche Größen wie Emerson Fittipaldi oder Ex-Formel-1-Star Nigel Mansell. Die simulierten Autos entsprechen nicht nur bei den technischen Daten den Vor-

bildern, die Programmierer legen auch großen Wert auf originalgetreues Aussehen: Sowohl die Farben als auch die Logos aller Sponsoren und das Design des Helms werden digitalisiert und auf die 3D-Grafik innerhalb des Programms »geklebt«; das entsprechende Verfahren nennt das Papyrus-Team »SuperTexture«.



An jedem Auto ist rechts neben dem Fohrer eine kleine Videokomero festgeschraubt, mit der Sie dos Rennen verfolgen kan-

Ähnlich sieht es auch mit den Rennstrecken aus: Realitätsnähe steht im Vordergrund. Deswegen haben sich die Programmierer nicht nur millimetergenaue Pläne der Strecken besorgt, sondern vergleichen zusätzlich Videoaufnahmen früherer Rennen mit der grafischen Darstellung der Software. Sieht im Programm eine Stelle der Strecke anders aus, als auf dem Videoband, wird die digitalisierte Etappe entsprechend verändert. Deswegen braucht ein einziger Kurs auch mindestens 500 KByte Festplattenplatz. Acht möglichst

IndyCer-Pregremmierer David Kammer ven Papyrus beantwertete unsere Fragen zum neuen Rennspiel-Hoffnungsträ-

#### C PLAYER:

Was hebt Ihr in den fast vier Jehren Pause seit Indy 500 aemacht?

#### DAVID KAMMER:

Wir haben ein pear kleinere Auftragsarbeiten erledigt und uns über einen Nachfalger Gedanken gemecht; an IndyCar haben wir bis jetzt schan anderthalb Jahre geerbeitet und es werden nach ein paar Menete mehr.

#### DC DLAYED:

Rennspiele gibt es je nicht wenige. Was macht Euch se sicher, deß indyCar neue Maßstäbe setzt? DAVID KAMMER:

Unser Pragramm wird sich wirklich sa spielen, als eb men



Auf der letzten CES fachsimpelten Programmierer Devid Kammer und Baris Schneider über die neue Grafik in »IndyCar Racing«.

ein echtes Aute steuert. Wir legen sehr viel Wert auf kerrekte Physik. Ich muß gestehen, wir weren ein wenig grantig, als wir Micropreses »Fermule One Grand Prix« gesehen haben ein gutes Spiel mit vielen Ideen. Wir hefften, es wäre nur ein ganz narmales Rennspiel gewarden, war dann eber dech sehr ernstzunehmen. Aber wir werden noch realistischere Phy-

sik und wesentlich schänere Grafik bieten kännen. Außerdem sind IndyCar-Strecken abwechslungsreicher als Farmel-I-Strecken. Es gibt mehr verschlungene Stadtkurse, extreme Hochgeschwindigkeits-Strecken, einfach mehr Vielfalt.

#### Wes ist technisch am schwierigsten zu realisieren? DAVID KAMMER:

Die Schrägen innerhalb der Strecken. Keine Kurve ist flach, sie sind immer zu einer Seite geneigt. Die Daten über diese Schrägen sind schwer zu bekammen, hier müssen wir immer wieder mit Videoaufnahmen vergleichen, die mit Mini-Kameras in den Rennwegen gemacht wurden. Wir kriegen sogar salche Details mit, daß eine Kurve in einer Talsenke etwes griffiger ist, els eine Kurve nach einer leichten Anhähe; da kammt man leichter ins Schleudern.

Bist du selbst schen mel in einem Rennwagen gefahren? DAVID KAMMER:

Leider nein. Aber ich pendele seit sieben Jahren jeden Teg über einen der meistbefahrensten Highways der USA und sallte dafür eigentlich schen eine IndyCar-Zulassung bekemmen.



Nach eine Kemera en jedem Auta, diesmal aber nech hinten gerichtet und in Badennähe angeschreubt. Das sargt für bedrahliche Perspektiven bei jedem Überhelmenever.



Hier sind die Strecken weder flach, nach aval, wie ein Blick eus dem mitfliegenden Hubschrauber beweist.

abwechslungsreiche Kurse sollen dem Spiel beiliegen (vielleicht auch nur sieben; den achten erhält man dann nach Einsenden der Registrations-Karte). Alle weiteren offiziell zugelassenen IndyCar-Kurse sollen aber als Zusatzdisketten erscheinen.

Die Kameraperspektiven, die schon bei Indy 500 einer Fernsehübertragung glichen, werden jetzt noch mehr an das TV-Vorbild angepaßt. So sind an allen Wagen Mini-Kameras angebracht (die Cockpit-Grafik kann man nur aus dem eige-

nen Wagen sehen); ein Zepnelin und ein Hubschrauber übertragen das Geschehen von oben. Die TV-Kameras am Straßenrand sind teilweise fest angebracht, einige Kameras werden allerdings von virtuellen Kameramännern getragen, die von Runde

WASHIGLAND zu Runde den Platz wechseln oder bei einem Unfall möglichst nah an das Geschehen heranzukommen versuchen. Für die Unfälle werden uns im übrigen physikalisch korrekte Geräusche, Überschläge und Rauchfahnen versprochen. So könnte IndvCar fast das gleiche Schicksal erleiden wie Indy 500: Am meisten Spaß macht es immer noch, mög-

FRONT WING

lichst viele Gegner völlig unsportlich von der Strecke zu



Im fertigen Spiel sallen Sie zwischen acht Strecken wählen kän-



schubsen.





Tuning in der Bex: IndyCar bietet nicht nur Dutzende van Einstellungen eller Wegendetails, sandern auch schwindelerregende Kameraschwenks.

# =

# BAYERN POWER

Rechtzeitig zum Start der neuen Bundesliga-Saisan erscheint eine neue Fußball-Simulatian rund um Weltmeister Lathar Matthäus.

nter den Paradieskickern, welche in reicher Anzahl die Fußball-Bundesliga bevölkern, nimmt Nationalspieler Lothar Matthäus eine Sonderstellung ein. Der wortgewaltige Franke hat nicht nur einen strammen Schuß, sondern auch ein herzerfrischend kantiges Ego.

Als unlängst der FC Bayern in letzter Sekunde die Deutsche Meisterschaft vergeigte und Manager Uli Hoeneß in einem Anfall von Suizid-Wahn eine abfällige Bemerkung über die TV-Eskapaden von Frau Matthäus wagte, zog sich Lothar grollend in sein Urlaubsdomizil zurück. Allen ursprünglich ausgestoßenen finsteren Drohungen zum trotz bleibt er dem FC Bayern nun doch erhalten; auch in der kommenden Saison kann sich die Bundesliga an Matthäusschen Ballkünsten und Medienauffritten erfreuen.

Der »Torminator« persönlich ist das Aushängeschild für eine





Fauls, Freistöße und Elfmeter gehären zum rauhen Bundesliga-Alltag auf dem PC



Ja, wa laufen sie denn? Valler Elan stürzt sich Lathar Matthäus auf »seine« Fußball-Simulatian

neue Fußball-Simulation, die bei Ocean in England programmiert wird. Unter dem prägnanten Titel »Lothar Matthäus» will Bomico die deutsche Version Ende August veröffentlichen.

Ein Lothar allein macht noch kein gutes Programm. Neben dem prominenten Namenspaten sollen reichlich spielerische Features locken, um dem etablierten »Sensible Socceradas Fürchten zu lehren. Beim Matthäus-Programm dürfen Sie z.B. die Spielfeld-Ansicht wählen; entweder wird von oben nach unten oder zur Seite gekickt. Sie können gegen einen Freund oder den Computer antreten, entscheiden Sich für einen von 10 Schwierigkeitsgraden und editieren die Taktik Ihres Teams. Als Steuerungsfinessen verspricht der Hersteller drei verschiedene Paßarten, Hackentricks, Flugkopfbälle und Volleyschüsse. Rassige Torszenen können aus verschiedenen Perspektiven per Videorecorder-Modus begutachtet und gespeichert werden.

Der Statistik-Freund wird mit mehreren Liga- und Pokal-Modi erfreut. Neben den Elite-Divisionen aus Frankreich, Italien und England wurde auch die deutsche Bundesliga untergebracht. Mit einem Team Ihrer Wahl kämpfen Sie um die Meisterschaft; der Spielstand darf natürlich gespeichert werden. Alternativ stellt man sich eine individuelle Liga zusammen, startet einen Pokal-Wettbewerb und darf sogar Team- und Spielernamen editieren. Ein Test von Lothar (dem Spiel) folgt mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Ausgabe von PC Player.

Mit dem Editar gestalten Sie Ihr individuelles Dream Team



DAY OF THE TENTACLE

(-) LucasArts

TORNADO (-) Digital Integration

FLASHBACK (-) Delphine

WHALE'S VOYAGE (-) Neo

X-WING

(4) LucasArts

SPACE HULK (-) Electronic Arts

STRIKE COMMANDER (2) Origin

PRINCE OF PERSIA 2 9 (-) Broderbund

IONATHAN 10 (-) Software 2000

Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Juni 1993.

ULTIMA UNDERWORLD II (1) Origin

X-WING (3) LucasArts

R-CHARTS

STRIKE COMMANDER

(8) Origin INDIANA IONES: FATE OF ATLANTIS (2) LucasArts

SPACE OUEST V

(5) Sierra **LEMMINGS 2** 

(4) Psygnosis EISHOCKEY MANAGER

(9) Software 2000

COMANCHE (6) Novalogic

SYNDICATE (-) Electronic Arts

DAY OF THE TENTACLE (-) LucasArts

Quelle: Leservuschriften on PC PLAYER, Ritte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

Am Graben 2 92557 Weiding Tel. 09674-1279 Fax -1294 hotline news -8405

A-Tract
A-text own Europe
Anbox A 320 US Edition
fattle Isin
Sattaya' at Krooder
Day of Tentacle
Die schöre und das Brist
Eishockey Markage
Eye of Beholdar III
Frields of Glory
Elesharity Gold 1000 NUR 159. side of Glory ishback ozbal Manager III im.One Grand Prix icredible Machine fiana Jonas 4 nathen nach of Löse dacy egacy mend of Regnarok nenings II ka 356 pro Course 1/2/3/4
of Vilongs
oht + Magic 5
lates Gold
ince of Persis 2 nce of Persis ;
igworld ;
igworld ;
igworld ;
ece Hulk ;
ace Duest V ;
ike Command ;
seech Peck ;
int Island ;
idworld ;
idwor nado ma Underworld II ma 7/Tesi II r in the Gulf tesdry 7 rid of Legend

ng ng - Minniori Disk

87:30 79:80 83:80 86:80 86:80 86:80 87:80 86:80 87:80 88 dLib W SONDERPREIS: Acl

96.90 76.90 87.90 46.90 76.90

COREL DRAW 3.0 ab 255.-CD ROM ballows or Soundblaster Delux set Co Soundblaster 16 ASP Audio Blaster Pro 4.0 v GRAVIS Utrasound WAVE-Blaster Roland SCCI 395. 420 GRAVIS PRO Jovetick 70 ichnahme DM 7.90 Aus rauskasse / Stammkund nd DM 12.50 DM 4.90 \*\*\*\*\*\* Neu auf dem Markt:

für PC/IBM (48 DM). Amiga und C64 je 20 DM incl. Verpackungskosten und MwSt. Scheck oder Nachnahme, Stichwort .SCHREIB-PRG"

Schreibmaschine weawerfen: Briefe mit persönlichem Briefkopf oder Texte schreiben, kinderleicht per Tastendruck bedienbar, über 40 Funktionen. Auszug: Kompl. Druckersteuerung (versch, Schriftarten), kompl. Disk- und Textverwaltung, Seltenzahl unbegrenzt, Kettenbriefe, Etikettendruck, nur schreiben und

Drucker einschalten. Das Programm muß man \* haben! Sofort bestellen! \*

Fa. Data-Basic 54321 Konz Postfach 11 30 Telefon 06 51 / 496 69 \*\*\*\*\*\*

## Commun ca jon Em in Kattenberg 88. Rozse Pulhelm Fex 82238 - 2354

\*\*

-kc

Vergleichen Sie unsere Preise I
Kostenios Gesesste el selle e vigore en la 
Kostenios Gesesste el selle el 
Kostenios Gesesste el 
Kostenios Ge Tel. 02238 - 15179 RELIGIOUS DE LA CONTRE DEL CONTRE DE LA CONT 78 70 85 85 85 85 47 78 75 78 78 78 76 71 73 75

88 93 78 78 88 98 95

HUMAN RACE
BIDDAY AND THE STATE OF ATLESHAR AT IN FLIGHT
VINEY DIVINEY THE STATE OF DODOOD DEELE AND DE COOL 17752709942251388500

REURN DF THE PHANTOM DV is LELEVALT TUTLISE. IN UNIVERSITY OF THE PHANTOM DV AVERAGE (E.Scheck) plus Perspen Dv Mind. A birt. Average (E.Scheck) plus Settlever VERSANDKÖSTEN REIT Liferum Ausinud Vorkaus E.C. Scheck plus 16-D M. Elnigs Spicke waren ich Anzeigenschild unden hich Liferbran Verbeilung DV ach Verision. Prehänderung fermun und Liferam, verbeilung Karn Ladewerkauf 1. Vorbreifungen (für nuch nicht Liferbran Spicken heinen wir gener mehren.

MONNEY READS TO PATRICT PINBALL DREAMS PIRATES GOLD DV a. Antraga PRINCE DF PERSIA 2 RAGNARDCK REACH FOR THE SKIES RETURN OF THE PHANTOM



deswegen Spaß, weil sie die PC-Technik kompetent aufs Korn nehmen. Beim Goldmann-Verlag ist jetzt ein Taschenbuch mit einer Auswahl von Tennant-Zeichnungen erschienen. Unter dem Titel »Computer sind auch nur Menschen« zeigt er uns unter anderem die Benutzergruppe der Pfeife rauchenden Nonnen, die Laptop-Computern Puppenkleider anziehen, den programmierenden Hund (»So klug ist er gar nicht. Er macht nie Sicherungskopien und sabbert immer die Tastatur voll!«) und Indiana Jones als Jäger der verlorenen Datei. Bis auf einige kleine Übersetzungsfehler sind die Cartoons durch und durch empfehlenswert; das Taschenbuch mit der ISBN-Nummer 3-442-07992-6 kostet DM 8,90. (bs)



Dawntown San Francisca auf der gleichnamigen Scenery Disk von Mallard: Soviele Hachhäuser gab's nach nie beim Flight

#### **NEUES VOM FS5**

Seit der letzten Ausgabe von PC Player sind weitere Details zum »Flight Simulator 5 « (FS5) von Microsoft bekannt geworden. So wird die fertige Version neben einigen amerikanischen Städten auch Darstellungen von München und Umgebung enthalten. Microsoft gab als Auslieferungs-Termin den 12. August bekannt, doch mehrere Beta-Tester deuteten an. daß dieser Termin wegen einiger noch auszumerzender Bugs im Programm kaum zu halten sei.

Die Firma Mallard hat inzwischen Details über die neuen Scenery-Disks bekanntgegeben. Als erstes erscheint eine



Satelliten-Aufnahmen wie diese dienen dazu, den Erdbaden bei graßen Flughöhen genau richtig »einzufärben«

Diskette »San Francisco«, die auf Satelliten-Aufnahmen basiert und alle Tricks des FS5 nutzt. In Vorbereitung sind außerdem Chicago, San Diego, Washington DC, Seattle, New York und Los Angeles. Jede der Scenery-Disks soll umgerechnet etwa 100 Mark kosten; ein happiger Preis, wenn man bedenkt, daß der komplette FS5 für unter 200 Mark zu haben sein wird. (bs)

#### DEUTSCHE

Seit dem 1. Juli hot Software-Multi Electronic Arts eine offizielle deutsche Niederlassung. Die »Electronic Arts GmbH« ist im schänen Güterslah ongesiedelt, den Pasten des Geschäftsführers übernimmt Walfram von Eichbarn. Dos neue Büro kümmert sich um Marketing, Pressearbeit und Verkauf. Postalisch ist EA Deutschland unter Pastfach 2863 in 33258 Gütersleh erreichbar.

Ein poor Kilameter entfernt hot die Deutschland-Zentrole der österreichischen Firmo Max Design ihre Residenz eräffnet. Reklomotianen werden dart ob safart unter der Adresse Woldenburger Str. 13, 33098 Paderbarn bearbeitet, Technische und spielerische Fragen beantwortet weiterhin die Hotline in Österreich, Telefan-Nummer 0D43-3687-24147 (nur Dienstags und Donnerstags von 15 bis 18 Uhr).

## BILL GEHT IN DIE SPIELHALLE

Und es geht doch: Flotte Actionspiele unter Windows 3.1. Niemand geringer als Microsoft tritt den Beweis an. Unter dem Namen »Microsoft Arcade« erscheint eine Sammlung von 5 Spielhallen-Hits der früheren 80er Jahre. Mit von der Partie sind die actiongeladenen Alt-Klassiker »Asteroids«, »Battle Zone«, »Centipede«, »Mis-

Mark erhältlich sein. (bs)

Fost sa aut wie das Original: Die Centipede-Versian für Windows kammt dank Mausstenerung sehr nohe an dos Spielhollenvarbild heron.

sile Command« und »Temnest«

Alle fünf Programme wurden von der Spielautomatenfirma Atari Games lizensiert und werden so originalgetreu wie nur möglich umgesetzt. Grafik und Sound halten sich eng an die

historisch wertvollen Vorbilder, Gerade bei Asteroids, bei dem die Asteroiden nur durch Linien angedeutet werden, ist die grafische Darstellung nicht mehr zeitgemäß. dafür hat sie aber einen wesentlich höheren Nostalgie-Effekt, Microsoft Arcade soll in den USA ab Ende August für umgerechnet knapp 100



Abstrokt, aber oufregend: Micrasoft beschert uns die erste PC-Umsetzung des Spielhallen-Veteranen Tempest

10

# A L L Y O U NEED



### Wir sind Ihr Distributor für Computer-Spiele.

Wir führen alle namhaften Labels
Wir verfügen über die gesamte Software-Palette
Wir bieten umfassenden Service für jeden Wiederverkäufer
Wir beraten ausführlich – auch und gerade die Branchen-Einsteiger
Wir machen faire Preise

Rufen Sie uns einfach an!

Telefon: 0241/15 20 51 · Fax: 0241/15 20 54 (Herr Klumpp wird Ihnen weiterhelfen)

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, D-52070 Aachen

### Preview »Inferno« & »TFX«



Sitzen Sie bei einem 3D-Spiel lieber on Bord eines Roumschiffs oder steuern Sie bevarzugt einen Düsenjet? Dos englische Programmierteam »D.I.D« bastelt an zwei Spielen gleichzeitig, um alle Geschmäcker obzudecken.

as ist das größte Problem für einen Spieleentwickler? Die Konkurrenz! Kaum hat man ein Programm mit neuer Technik fertig und beginnt das nächste, ziehen die Mitbe-

werber auch schon nach und bringen ein technisch noch besseres System auf den Markt. Also heißt es, wieder von vorne zu beginnen und den Standard noch weiter nach oben



Die Landschaftsdarstellung van T.F.X. ist recht detalliert und trotzdem sehr schnell

den, in dem die Missionen durch eine Rahmenhandlung zusammengehalten werden.

Besonders stolz ist das T.F.X.-Team auf die schnellen 3D-Routinen, die in den Augen der Entwickler Firmen wie Origin das fürchten lehren sollen. Wie in Strike Commander können Sie auch hier Ihren virtuellen Kopf drehen und auf dem Bildschirm sehen, wie sich Cockpit und Instrumente perspektivisch korrekt verschieben. Allerdings läuft das Ganze mindestens doppelt so schnell und damit wesentlich flüssiger als beim Strike Commander ab. Auch sonst findet

modernste Technik ihren Weg in T.F.X., unter anderem in Form von neuartigen Zielsystemen, bei denen Sie einzelne Gebäude oder Objekte millimetergenau anvisieren können.

Das zweite Produkt von D.I.D. nennt sich »Inferno« und ist die Fortsetzung zum Weltraum-Spiel »Epic«. Vor achtzig Jahren floh ein Volk vor bösen. Invasoren in ein anderes Sonnensystem, Im Spiel Epic übernahmen Sie den Geleitschutz für diese Flucht, Jetzt haben die Invasoren auch das neue Sonnensystem erreicht, doch statt eines weiteren Exodus sollen nun die Invasoren zurückgeschlagen werden.

Anders als Epic, das völlig festgelegte Missionen



träger; der am Seiten-

Halen Sie sich

Ihre Einsatzbefehle bei

Calin Pawell

persänlich ab

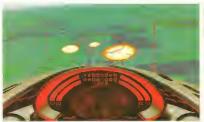
zu schrauben. Die englische Firma »D.I.D.« (ausgeschrieben: »Digital Image Designs«) glaubt den Dreh zur Lösung dieses Problems gefunden zu haben. Für ihr neues 3D-Grafik-System programmieren sie zwei unterschiedliche Spiele gleichzeitig; so kann dieselbe Technik für zwei Programme genutzt werden, ohne daß sie als veraltet gilt.

Der erste Titel im Bunde nennt sich »T.F.X.« (Tactical Fighter Experiment) und ist eine Flugsimulation mit aktuellem Einschlag. Der Spieler fliegt drei verschiedene Jets im Auftrag der UNO, die kritische Situationen in Dritte-Welt-Ländern stabilisieren will. Über 100 Missionen warten auf den Spieler.

Diese sind zum Teil direkt anwählbar, teilweise aber auch nur in einem als »Soap Opera« bezeichneten Modus zu fin-

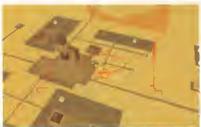


Auftanken in der Luft; hier sehen Sie auch, wie sich das Cackpit perspektivisch verzerrt, wenn Sie im Programm in eine andere Richtung sehen



Ungewöhnliches Cackpit-Design bei Inferno: Rund ist wieder in

in starrer Reihenfolge hatte, gehen Sie bei Inferno viel freier vor. Ihnen steht das komplette Sonnensystem mit sieben Planeten, drei Monden, einem Asteroidengürtel und einem Raumschiff-Friedhof offen. Innerhalb dieses Geländes sind an die einhundert Missionen versteckt, aber Sie müssen keineswegs alle durchspielen um die bösen Aliens wieder heimzuschicken. Das Fluggebiet ist in drei Abschnitte unterteilt: Weltraum, Planetenoberfläche und Tunnelsysteme, Es gibt



Die Bodenobiekte von Inferna (hier eine Fabrikanlage) sind relativ kamplex und sehen ungewöhnlich aus

mehrere Planetenoberflächen und auf iedem Planeten verschiedene Tunnelsysteme. Insofern erinnert die Struktur ein wenig an »Starglider II«, allerdings soll es bei Epic wesentlich mehr zu tun geben. Um den Spieler in den komplizierten Handlungsrahmen einzubinden, wird ein Comic die Anleitung zum Teil ersetzen und die Vorgeschichte genau wiedergeben. An grafischen Gags soll es beispielsweise Tagund Nachtwechsel auf den Planeten sowie perspektivisch korrekten Lichteinfall ins Cockpit geben. Sage und schreibe 300 verschiedene gegnerische Raumschiffe will D.I.D. in Inferno einbauen - wahrscheinlich ein neuer Weltrekord. Beide Spiele werden nahezu gleichzeitig im Herbst dieses Jahres erwartet und werden von Ocean veröffentlicht. Von beiden Programmen werden auch CD-ROM-Versionen erwartet, die unter anderem CD-Musik enthalten sollen. Die englische Pop-Gruppe »Alien Sex Fiend« arbeitet schon am Soundtrack für Inferno.



10Intal.Strat.Gamea\*\* A.Trein Contr Set dt 40 00 Aces over Europa 89.90 Acea over Europs
Abandoned Placea 2\* 94,90
Ambush \*\* 99,90
Battle lals Data 2 dt 49,90
Body Blows \* 99,90
Burning Steel Data 1 39,90
Burning Steel Data 2 39,90 99.90 54.90 94.90 99.90 Buzz Aldrin \*\* Commancha Data \*\* D.Queen o.Krynn dt Day of Tentacia dt

Dune 2 dt 89.90 Eishockey Manag.dt Eya of Baholdar 3 dt Fielda of Glory dt RO OO 99.90 Flashback dt Footb.Managar 3 dt Freddy Pharksa dt 79.90 89.90 79 90 Freddy Pharkas angl. Goal Dino-Dini 49 59.90 Hired Guns 69.90

lahar 2 dt 64.90 Jonathan dt Loat Vikinga 04.90 Matthäus Fußball Pinball Dreams Pirates Gold ' 99.90 Premiere Maneger Prince o.Perela 2 74.90 Ragnarök dt Reach for Skins 69.90 Space Legends

79.90

79.90

69.90

79.90

99.90

84.90 Space Hulk " 89.90 99.90 Strike Com.Speech 39,90 Syndicate dt 89.90 The Lagacy dt 99.90 94.90 ar in the Guit dt 84.90 X-Wing ' 99.90 X-Wing Data \* 49 90 CD ROM 109,90 Day of Tanta

Leg.o.Kyrand. dt talk. 84 9 Indy 4 angl, talk 99.90 Joysoft CD Ultima Underw.1+2 19.90 119.90

Football

Manager 3

**GOTTESWEG 159** 50939 KOLN 41 0221 425566

MATTHIASSTR.24 50676 KOLN T 0221 239526 MÜNSTERSTR. 18 53111 BONN 1

0228 659726 PEMPELFORTER 47 402II D'DORF I 0211 364445

FAHRGASSE 87 60311 F'FURT 1 069 280170

BLONDELSTR. 10 52062 AACHEN 1 bitte Tel.Mr.nachfragen

KAISERSTR.54 53721 SIEGBURG bitte Tel.Hr.nachfragen

BALD AUCH IN DEINER STADT

VERSANDADRESSE DURENER STR. 394 50934 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX: JOYSOFT#

Tornado

SONDER ANGEBOT SOLANG OER VORRAT REICHT

Buck Rogers dt 29.90 39.90 **Buck Rogers 2** Chessmaster 3000 49.90 29,90 Dein Vu 2 engl 29.90 Europ.Champ.Ship 92 F 19 Stealth Fighter\*\* 29 an Future Wars dt 29.90 Hyperspeed 29.90 29.90 KGBdt Legend o.Fairghail dt Legend o.Kyrandia dt Legend "
M.U.D.S. "

Midwinter 2

39.90 20.00 39.90 29.90 10.00 Mil Tank Platoon 34.90 Manchester United 29.90 aniac Mans. engl 29.90 Maupiti Island di 19.90 30.00 Nicky Boom \*\* 34,90 Oil Imperium \*\*
Paragliding \*\* 19.90

Pirates (Bootdisk) 29.90 34.90 Pools of Darkness 29.90 Prince o Persia 29.90 Prophacy o.Sh Railroad Tycoon 39.90 Rex Nebular \*\* 39.90 29.90 Special Forces \*\* 39.90 Strategie Maste Super Tetris 29.90 29.90 29.90 24.90 24.90

Supremacy \*\* Team Suzuki \*\* Teennis Cup 2 Toyota C Littima 6 29.90 29.90 Wing Commander WWF Wrestling \*\* Xenomorph \*\* 49.90 29.90 19.90 5.25" 19.90 Blues E Lure of t. Temptress dt

29.90 Space Crusa 29.90 Speedball 2 19.90 1 littima Trio 1-3 30.00

IDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

Beschreibungen findet ihr in

Über 1000 super Titel+genialen

dea

DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH BUE SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN. ACHTUNG: ERÖFFNUNGEN WEITERER FILIALEN

DEIN PROGRAMA

unserem Katalog **KOSTENLOS** WENN DEIN PROGRAMM

VORRÀTIG IST, WIRO ES OIR EIN KURIERDIENST SO SCHNELL WIE MÖGLICH BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER

Die Post hat mal wieder ihre Gebühren erhöht! Leider steigen dadurch auch unsere Versandkosten bls 200 DM : 9 DM, ab 200 DM : kosternlos, UPS + 6 DM, EILPOST + 8 DM VORKASSE : 4 DM. VK-AUSLAND : 15 DM nur postbar

Seit 80 Jahren gibt es den Karl-May-Verlag, 80 Millionen Bücher mit Winnetou und Konsorten gingen seitdem über die Ladentische - und Sie fragen sich jetzt, was wir Ihnen mit dieser Aufzählung eigentlich sagen wollen. Dabei ist es für PC-Besitzer an der Zeit, die Silberbüchse abzustauben und im Kreise der Lieben gutturale Laute wie »Howgh!« oder »Wo ist mein Feuerwasser?« zu üben. Linel kündigt näm-



Eine erste Grafik vom Karl-May-Adventure »Der Schotz im Silbersee«

lich das erste Grafik-Adventure an, das ganz offiziell auf einem Karl-Mav-Roman basiert.

»Der Schatz im Silbersee« versammelt auf dem PC-Bildschirm all die beliebten Charaktere, die man aus dem gleichnamigen Schmöker kennt, Old Firehand und sein

Kumpel Winnetou sind dabei einer Desperado-Bande auf den Fersen, die einen sagenhaften Indianerschatz bergen will. Um dieses Unternehmen zu finanzieren, kratzen Cornel Brinkley und seine ungewaschenen Gesellen erst ein bißchen Kleingeld durch Überfälle zusammen. Linel verspricht deutsche Texte, an die 70 Grafiken, fünf Spielkapitel und eine komfortable Adventure-Steuerung per Maus und Meniis.

MAILBOX, DIE ZWEITE
Nochdem auch wir endlich mol auf ein DTP-Programm reingefallen sind (»...auf dem Bildschirm wor das aber zu sehen...«) wiederholen wir hier nochmal die Telefonnummer der Prafisoft-Mailbox, die in der letzten Ausgobe leider unterschlogen wurde. Spiele-Updotes, Gerüchte, Top 10 und neue Soundbloster-Treiber gibt es kostenlos unter der Nummer (D541) 127076 (sofern Sie ein Modem besitzen). Allerdings ist die Box erst abends ob 18 Uhr online, olso bitte nicht vorher anrufen! (bs)



Nicht realistisch, aber grofisch beeindruckend: Golfen om Rande des Abgrunds - da kann man viele teure Bälle verschlagen...

#### **GOLF OHNE** GRENZEN

Die erste Golf-Simulation, die einzig und allein auf CD-ROM erscheint, macht langsam Fortschritte. Icom Simulations rückte letzt die ersten Bilder von »Global Golf« heraus, dessen Veröffentlichung für das Jahresende anvisiert ist. Die hochauflösende Grafik soll durch die Wahl verschiedener geogra-

phischer Regionen besonders abwechslungsreich werden. Die Phantasielöcher sind z.B. in Kenia, Afrika, Sibirien oder der Schweiz angesiedelt. Pro Loch sind jeweils 200 Videobilder auf dem CD-ROM gespeichert. Außerdem gibt es Video-Animationen, in denen die einzelnen Löcher aus der Helikopter-Perspektive angeflogen werden.

#### LINKS AUF CD?

Angeblich ist noch im Herbst mit einer CD-ROM-Version des Golf-Referenzspiels »Links 386 Pro« zu rechnen, Nach dem Erfolg von »Microsoft Golf für Windows« hat sich Microsoft auch die CD-Rechte gesichert und will demnächst »Multimedia Golf« veröffentlichen. Neben einer ganzen Reihe von Kursen sollen Video-Sequenzen und Tips für das »echte« Golf-Spiel das Links-Erlebnis ausbauen. Eine endgültige Bestätigung von Microsoft steht aber noch aus.

Sicher hingegen ist die neueste Kursdiskette für alle drei Links-Programme namens »The Belfry«. Die Datei für den Platz in England läßt sich mit Links, Links 386 Pro und Microsoft Golf einsetzen; außerdem liegen dem Paket die jüngsten Programm-Updates bei, darunter die Version 1.10 von Links 386 Pro, die Probleme mit diversen Soundkarten (z.B. SoundBlaster 16) beseitigt. Der Kurs in England bietet ansonsten keine großartigen Neuerungen und kostet im Fachhandel etwa 50 Mark. (hs)

Erste Design-Studien in Super-VGA-Qualität von »Rise of the Robots«

#### **ROBOT-RIESEN**

Mirage läßt seine Grafik-Computer unter Hochdruck rechnen. Für das Roboter-Prügelspiel »Rise of the Robots« werden sieben verschiedene Maschinen in einem CAD-Programm entwickelt und dann in Super-

VGA-Qualität ausgerechnet. Logisch, daß bei so viel Grafik-Animationen ein CD-ROM erforderlich ist. Im Spiel versuchen Sie, sich an den Virus-verseuchten Supervisor-Roboter vorzuarbeiten. Dieser Knabe hat offensichtlich viele Arnold-Filme gesehen, denn er kann sich in flüssiges Metall verwandeln und aus seinen Händen Hämmer. Messer und andere Nettigkeiten formen. Kurz vor Weihnachten sollen wir die Blechkumpel am PC steuern können.

#### KURZ UND BÜNDIG

- Sony hot eine Computer-Version der »MiniDisc« vorgestellt. Die beschreibbare MiniDisc konn etwa 140 MByte Daten aufnehmen. Die passenden Laufwerke sollen aber erst 1994 lieferbar sein
  - Im omerikanischen Museum »Smithsonian Institute« wurde jetzt eine Sammlung bedeutender Software eröffnet. Der erster Titel, der in die heiligen Hollen oufgenommen wurde: »Microsoft Word«.
- Hardware-Hersteller Mediavision (»Pra Audio Spectrum«) macht jetzt auch interaktive Filme auf CD. Unter dem Label »Hyperbole Virtual Cinema« soll demnöchst ein SF-Thriller erscheinen.
- Eine Platin-Diskette für außergewöhnliche Verkaufserfolge gob es für »Where in Time is Carmen Sondiego« und »Sim-City«. Beide Spiele wurden in den USA über 500.000 Mgl verkouft.
- IBM und Videospiele? Indirekt jal IBM wird für Videospiele-Hersteller Atari die Konsole »Jaguar« ous Einzelteilen zusommenbauen. Atori will mit der Konsole »Mode in USA« gegen die jopanische Videospiele-Dominanz von Nintendo und Sego antreten.
- Wenn Sie beim Blick ouf die Armbanduhr feststellen, dos Ihre Lieblingssendung schon ongefangen hat: Casio verkauft in Japon eine Uhr mit eingebauter Fernbedienung. Die Uhr kennt die Infrarat-Codes aller gängigen TV-Geräte.

# **ZWEITER**

# NLAUF

In unserem Vergleichstest var drei Manaten mußte ASIs Spiele-Spezialist T-Bird Drive etliche Federn lassen.

Lit dem T-Bird Drive hat die Firma ASI ein lauschiges Nischenplätzchen im heißumkämpften Computermarkt besetzt. Nicht nur durch die tiefschwarze Farbgebung hebt er sich von der Konkurrenz ab, sondern auch durch seine umfangreiche Ausstattung. Das T-Bird-System enthält se-

rienmäßig alle Hardware-Komponen-

ten, die ein PC-Spielefreak benötigt: 486SX/25-Computer, 14-Zoll-Monitor, Tastatur, Maus, 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte, Soundkarte und sogar einen Kopfhörer.

Der Hauptkritikpunkt am Plus-losen Vorgänger war dessen Monitor. Das in Plastik gehüllte Häufchen antiquierter Elektronik strahlte, fabrizierte ein unscharfes Geflimmer und erfüllte obendrein nach wenigen Stunden das Testlabor mit gräßlichem Gestank. Diesen Monitor sucht man beim Nachfolge-Modell - gottlob - vergeblich. Stattdessen steckt im Karton ein schicker, strahlungsarmer Bildschirm der Marke »European Monitors«: ein Blick hinter die Kunststoff-Kulis-

se bringt Philips als Hersteller der Röhre ans Tageslicht, Und jetzt stimmt auch die Bildqualität: Selbst bei 800x600 Pixeln (die konnte der Vorgänger gar nicht wiedergeben) ist die Darstellung für einen 14-Zöller noch beeindruckend scharf und nahezu völlig frei von Konvergenzfehlern.

Bei 640x480 Bildounkten verkraftet der Monitor maximal 70 Hertz Bildwiederholfrequenz (non-interlaced), bei 800x600 Pixel dürfen es nur bis zu 60 Hertz sein. Dummerweise kann die Grafikkarte bei erstgenannter Auflösung nur 60 oder 72, aber keine 70 Bilder pro Sekunde aufbauen - schade, denn 60 Hertz-Grafik (bei Windows zum Bei-

spiel) flimmert eben etwas. Sollten Sie sowieso den Kauf einer flotteren Karte erwägen, dann achten Sie bitte darauf, daß sich diese bei 640x480-Grafik auf 70 Hertz einstellen läßt. Bildhöhe, horizontale Bildlage, Trapez- und Kissenverzerrung sowie Helligkeit und Kontrast können Sie jetzt beguem von vorne regeln; nur die Bildbreite und die vertikale Bildlage sind unverrückbar im Monitorinneren justiert, passen aber auch bei 800x600 Punkten noch ganz gut.

In dem Gehäuse haben auch noch zwei-Lautsprecher nebst von der Monitorfront Gelinat es der brandneuen »Plus«-Versian. das rampanierte Image der edelschwarzen Camputerfamilie wieder aufzupalieren?

aus regelbarem Verstärker Platz gefunden. Mit 2x3 Watt Leistung lassen sie ieden Spielesound beachtlich sauber und druckvoll erschallen. Weggefallen ist deshalb das rauschfreudige Aktivboxen-Pärchen des Vorgängers.

Der zweite große Kritikpunkt unseres Vergleichstests war die Kapazität der Festplatte. Nur gut 50 MByte paßten drauf -



da wird's einfach zu schnell zu eng. Mit rund 120 MBvte bietet die neue Platte erträgliche Ausmaße. Bei dem eingebauten CD-ROM-Laufwerk handelt es sich um das beliebte. und bewährte Mitsumi CRMC-LU005s, bei dem Sie die CD ohne lästigen Caddy direkt einlegen können. Auch Musik- und Photo-CDs (Multi-Session) akzeptiert das Laufwerk ohne

Murren. Die Soundkarte - eine Audio Blaster 2.5 von CPS (Hersteller: Aztech) - übernimmt die Steuerung des CD-Laufwerks und produziert nebenbei Sound 8laster- und AdLibkompatible Musik und Geräuscheffekte. Angetrieben wird das Ganze von einem mit 25 Megahertz getakteten 486SX-Prozessor, der auf 4 MByte RAM zugreift. Ein Aufrüsten auf 8 bis 32 Megabyte ist ebenso einfach wie das Einsetzen eines Overdrive-Prozessors (50 MHz interne Taktfreguenz; Mathe-Coprozessor). Im Desktop-Gehäuse steckt noch das obligate 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk und ein 150-Watt-Netzteil, dessen Lüfter unaufdringlich säuselt.

> Die Tastatur vermittelt trotz Klappersound ein angenehmes Schreibgefühl, der Kopfhörer ist iedoch ein Gerät für absolute Notfälle und die Maus ein Ergonomiemangel-Wunder. Wer immer noch nicht so recht an den »Aufschwung Ost« glauben will, dem sei eine Lektüre des Mauspad-Aufdrucks empfohlen.

> Software-Beilagen wie DOS 5.0, Windows 3.1, eine CPS Multimedia-Demo-CD sowie ein CD-Spiele-Sampler von Rainbow Arts (15 Titel: darunter viele ausgesprochen schrottige Oldies) runden das insgesamt empfehlenswerte Komplettpaket ab; mit knapp 3000 Mark ist es auch preislich in Ordnung.

#### GEFÄHRLICHE SPARFLAMME

Die Einschaltmeldung unseres Test-T-Birds verriet uns, daß die Hauptplatine mit einem 486DX33-BIO5 bestückt war. Tatsächlich stand im BIOS-Setup (Advanced Chipset) bei »AT-Bus Clock« der Wert »CLKIN/B«.

Um bei dem 25 MHz-System des T-Bird den karrekten Bustakt zu erhalten, müssen Sie dart unbedingt »CLKIN/6« eintragen, da sanst keine zuverlässige Funktian der Erweiterungskarten sichergestellt ist und merkliche Grafik-Geschwindigkeitsverluste auftreten.

# KLASSE STATT MASSE

Vergleichstest: 6 neue

Soundkarten der

16-Bit-Generation

8-Bit-Saundkarten sind aut – hier kommt die 16-Bit-Brigade. Dach klingt nicht alles gut, was 16 Bits hat – van den Ausstattungsunterschieden ganz zu schweigen.



eit unserem großen Soundkarten-Vergleichstest aus der Februarausgabe sind etliche Bits den Bus entlang gelaufen. Zählten damals die 16-Bit-Karten noch zu den verehrungswürdigen Pionieren einer neuen PC-Klang-Ära, verfügen nahezu alle Neuerscheinungen über diese Technik. Was es bringt und ob Sie Ihren B-Bitter umgehend zum Alteisen geben müssen, lesen Sie in dem Kasten »Wer braucht 16-Bit-Sound?«.

Tatsache ist, daß sich im Bereich der nur« Sound-Blaster-Kompatiblen wenig Innovatives rührt. Die beiden Kartenkonkurrenten Aztech (»Sound Galaxy«) und Creative Labs (»Sound Blaster«) halten den Markt fest in der Hand, wobei Aztech's Platinenwerk unter vielerlei Namen zu erwerben ist (Audio Blaster, Powersound etc.). Diese Kartengeneration unterscheidet sich mittlerweile im Wesentlichen durch unterschiedliche CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Panasonic/Matsushita, SCSI, keine...) und Mono- oder Stereo-Version (XY-Blaster Pro).

Bis zum Redaktionsschluß hatten sich die folgenden sechs Testkandidaten eingestellt. Auf zwei Nachzügler (MIDIA Sound 2000 SB und eine Neuentwicklung von Orchid) warten wir leider immer noch. Sobald diese Modelle vollendet sind, werden wir sie selbstverständlich in einem separaten Test berücksichtigen.

Da die Klangqualität der 16-Bit-Testkandidaten durchweg ein sehr hohes Niveau erreicht hat und Unterschiede durch bloßes Anhören nicht mehr objektiv genug zu bewerten sind, lassen wir Bilder sprechen. Die Grafiken zeigen jeweils die Lautstärke-Kurve eines digitalisieren linearen Frequenzdurchlaufs von 0 bis 20000 Hertz und geben somit auf einen Blick Aufschluß über die Aufnahme-Klangtreue. Die Idealkurve für diesen Meßwert müßte theroretisch absolut gerade verlaufen. (ts)



Man muß jetzt schon genau hinsehen, um den feinen Unterschied zu bemerken: Die Sound Blaster 16 ASP (den High-End-Champion aus unserem Februar-Vergleichstest) gibt es seit kurzem auch ohne die drei geheimnisumwitterten Buchstaben »ASP«.

Diese Abkürzung für »Advanced Signal Processing« ist die Bezeichnung für einen Chip auf der Soundkarte, der digitale Signalmanipulationen mit sehr hoher Geschwindigkeit ausführen und den Prozessor damit entlasten kann. Solche Digital-Akrobatik ist zum Beispiel beim Komprimieren / Entkomprimieren von gesampelten Sounddaten oder bei der Spracherkennung gefordert. Doch in beiden Disziplinen machte die ASP-lose Sound Blaster 16-Variante auf unserem Testrechner (486SX, 25 Megahertz, kein Mathe-Coprozessor) eine exzellente Figur - wir haben den fehlenden Chip keine Sekunde vermißt. Wer die 100 Mark Aufpreis für die ASP-bestückte Sound Blaster 16 sparen möchte, kann es bedenkenlos tun - zumal er sich problemlos nachrüsten läßt (ASP kaufen und in den bereits vorhandenen Sockel stecken). Ansonsten hat sich an dem hohen Qualitätsstandard der Sound Blaster 16-Serie nichts geändert. Die – mit rund 400 Mark leider immer noch recht teure - Samole-ROM-Aufrüstung namens »Wave Blaster« ist jedem dringend zu empfehlen, der das gräßliche Yamaha-FM-Gedudel (pardon – die AdLib-Musikuntermalung) abschaffen will. Da das Wave-Bla-

16

### STARTHILFE FÜR SOUNDKARTEN

ster-Modul über die MPU-401-kompatible MIDI-Schnittstelle angesprochen wird, können die meisten Spiele mit General-MIDI-Musik dieses brillant klingende Instrumentarium auch tatsächlich ansprechen.

Schade, daß die 16er-Familie zwar abwärts-kompatibel zum Sound Blaster-Standard ist, nicht jedoch zur Pro-Version diese Clans. Das heißt: Stereo-Digisound-Effekte in DOS-Spielen (dünn gesät, aber doch vorhanden) erschallen nur in Mono. Solange jedenfalls, bis Spielehersteller die Sound Blaster 16 in die Sound-Setuo-

Liste aufnehmen. Denn: Stereo beherrscht das 16er-Modell selbstverständlich, nur muß die Hardware dazu anders angesprochen werden.

Fazit: Zusammen mit dem Wave-Blaster-Modul eröffnet die Sound Blaster 16 dank MPU-MIDI-Standard hörenswerte Klangwelhen; auch der Frequenzgang übertrumpft jeden hier getesteten Konkurrenten. Eine hervorragende Arbeit haben die Creative-Entwickler bei der Windows-Software abgeliefert; die Spracherkennung stellt selbst Pionier Microsoft in den Schatten. Schmerzlich vermissen wir bei der Sound Blaster-Sektion die Stereo-Effekte der Pro-Serie, auch die Qualität des dynamisch-bulligen Billigmikrofons kann nicht recht überzeugen.



Wenn Sie diese Zeilen lesen, dann gibt es die Audiobahn nur noch gebraucht zu kaufen. Diese Soundkarte hat sich als zu teuer und damit schwer verkäuflich erwiesen. Warum wir dieses Modell dennoch in unseren Test aufgenommen haben, hat einen guten Grund: Die Audiobahn basiert auf dem schräse-Chipsatz der Firma Sierra. Es ist zu erwarten, daß in Kürze zahlreiche Soundkarten anderer Marken erscheinen, die ebenfalls auf diese Bausteine zurückgreifen. Das Besondere am Aria-Konzept ist die Tatsache, daß standardmäßig auf eine Vielzahl gesampelter Instrumentenstimen zurückgegriffen werden kann. Das Nachrüsten mit ROM-Sample-Sounds – das zum Beispiel bei der Sound Blaster 16 recht kostspielig ist – erübrigt sich damit. AdLib-Getröte und Sound-Blaster-Digitaleffekte emulieren die Aria-Chips selbstverständlich auch.

Die wahre Freude über das Aria-Konzept kommt aber allenfalls im Bundestag auf – denn der ist an Sparmaßnahmen

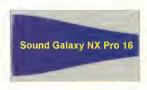
Leider ist die richtige Kanfiguration einer Saundkarte immer nach eine der gräßten Herausforderungen des Pc-Zeitalters. Überprüfen Sie var dem Einsetzen der Karte mit Hilfe des Handbuchs alle Jumper und DIP-Schalter, Stellen Sie für optimale Sound Blaster-Kampatibilität immer Interrupt 7, Adresse 220 und DMA-Kanal 1 ein.

Achten Sie auf DMA, Adress- und Interrupt-Kanflikto mit bereits eingesetzten Steckkarten (SCS), Netzwerk, Scanner etc.), Schalten Sie bei der Saund Blaster 16 die 16-Bit-DMA aus (auf 8-Bit-DMA), wenn der Camputer ständig abstürzt – manche Mainboards vertragen diese DMA-Ant einfach nicht.

Dodras verrügert diese Dinswir einfüch nicht. Testen Sie die Einstellungen nach dem Einsetzen durch die mitgelieferte Diagnassesoftware. Diese skrießen auch einen 70 manche Programme wichtigen Einrieg in die Auteaxec-Datei ader instelliert einen Treiber in der CONTIG. 575. Danach müssen Sie unbedigt einen Reset ausführen, um alle Einstellungen wirksam werden zu lassen. immer interessiert. So verderben einem starke Aliasing-Verzerrungen (metallisch klingende Nebengeräusche) in der Sound-Blaster-Emulation alle Digieffekte oder Sprachausgaben. Auch die ROM-Instrumente klingen nicht so sauber und natürlich wie bei einem Wave-Blaster-Modul – kein Wunder, sie wurden auch in einen viermal kleineren Baustein gepfercht (1 statt 4 MByte). Viel schlimmer ist jedoch, daß DOS-Spiele (ohne

eingebaute Aria-Unterstützung) diese Klänge gar nicht nutzen können, da die Karte entweder im Sound Blaster- oder im Aria-Modus arbeitet. Und nur in der letztgenannten Betriebsart (unter Windows zum Beispiel) sind die ROM-Sounds ansprechbar – bislang jedenfalls, ein zusätzlicher Aria-Treiber soll Abhilfe schaffen.

In wenigen Worten: Der Aria-Chipsatz ist ein Schritt in die richtige Richtung – die standardmäßige Integration von gesampelten Naturinstrumenten zusammen mit Sound Blaster-Kompatibilität auf einer Karte. Aber: die Klangqualität der Aria-Samples könnte besser sein, die Sound-Blaster-Kompatibilität ist unausgegoren (Aliasing-Verzerrungen, kein Stereo) und die ROM-Samples sind noch nicht per MPU 401 ansprechbar. Die Fehler ausgemerzt und der Preis halbiert bis gewiertelt – das wäre ein Knüller.



Es scheint ein Firmenprinzip der Chipschmiede Aztech zu sein, sich immer an die Fersen von Sound Blaster-Urvater Creative Labs zu heften – das aber bislang immer mit respektablem Erfolg. Ein wenig gedauert hat es deshalb auch, bis die Antwort auf das 16-Bit-Modell erschienen ist: die Sound Galaxy NX Pro 16. Dieses Modell ist bereits unmittelbar nach Fertigstellung in die Vertriebskanäle zahlreicher Großfirmen geschleust worden und deshalb (wie die Büttigen Klanggalaxien auch schon) unter vielen wohlklingenden Namen und zu unterschiedlichsten Preisen erhältlich. Zwei populäre Beispiele: Escom nennt die Karte »Powersound Pro 16«, Pearl Agency hat sie »PMSS Pro 16« getauft.

Aztech's Zugpferd Nummer Eins ist und bleibt die vielfache Kompatibilität. Das Pro-16-Chamäleon tarnt sich auf Wunschals AdLib-Karte, Sound Blaster Pro, Windows Sound



#### DER LAUTSPRECHER MACHT DIE MUSIK

Währand bei vielen Sound-Bloster-(Per) Kompotiblen ein sie ster-(Per) Kompotiblen ein sie ster-(Per) Kompotiblen ein sie liches Boxen-Pürchen beiliegt wor ein solches keinem unser Testkandidoten beilgefügt – und dos ist ouch gut so. Ein pfennigteurer Billigloutsprecher, eingeklemmt in aine windige piet stikhblle, ist im Zeinber der 16-Bit-Saundkorten fehl am Plott Um die durchweg hohe Tenquetiffe dieser Klongerzeuger (egol ob beim DOS-Spiel oder in einer Windows-Session) auch an in Ohr zu beringen, bedorf es etwas mehr Aufword.

Die preiswerte Lösung ist der Anschluß on eine Stereaanlage, anschern sich diese im Zimmer befindet und die Boxen links und rechts vom Camputer ploxiert sind. Achten Sie nur dorouf, daß die Lautsprecher nicht dem Monitor allzu nahe kommen – sonst wird's unliebsom bunt auf dem Bildeshim.

Wer seine Stereoonloge nicht bemühen konn ader will, muß nochmals tief in die Tosche greifen - und sich ein Aktivboxen-System anschoffen (Lautsprecher mit integriertem Verstörker). Zwei Empfehlungen: Eine Subwaofer/Sotelliten-Kombinotion in Schwarz gibt's für rund 300 Mark von Sony; Saund-Perfektionist Base hat ein mognetisch abgeschirmtes, camputerbeiges Aktivbaxenpaar für gut 1000 Mark entwickelt, das bei Profisaft (Osnobrück) erhältlich ist und trotz kampaktem Farmat eine beeindruckende Schallgewalt entwickelt.

System, Covox Speech Thing oder Disney Sound Source. Die beiden letztgenannten sind nette Dreingaben, aber in der Praxis recht entbehrlich. Auch die Kompatibilität zum Windows Sound System ist löblich, aber seit dem Verlust des Spracherkenner-Monopols nicht mehr allzu interessant. Bei drei Konkurrenzkarten (siehe Tabelle) liegt bereits ein Spracherkennungs-Programm bei; in Kürze soll eine Universalsoftware für alle Windows-tauglichen Soundkarten erscheinen. Was bleibt? Die unabdingbare Unterstützung des AdLib- sowie des Sound-Blaster-Pro-Standards. Und das ist kein Tippfehler: Die Sound Galaxy NX Pro 16 ist tatsächlich die einzige Karte unseres Sextetts, die auf der Sound-Blaster-Ebene Stereoeffekte unterstützt.

Ebenso wie beim Sound-Blaster-16-Vorbild ist eine Erweiterung mittels aufsteckbarer Zusatzplatine vorgesehen. Diese Karte wird voraussichtlich 4 Megabyte ROM-Instrumentensamples enthalten und peppt damit MIDI-Songs gewaltig auf. Solche Daten klin-

gen verdächtig nach Creative's Wave Blaster-Modul – und tatsächlich lief dieses auch auf Anhieb perfekt, als wir er (mit Feuerlöschern gewappnet) versuchsweise aufsteckten. Nur leider verfügt die NX Pro 16 nicht über ein MPU-401-kompatibles MiDI-Interface, so daß DOS-Spielen der Zugriff auf derartig brillante Sounds bislang schwerfällt. Es bleibt daher zu hoffen, daß die Aztech-Entwickler eine Lösung zusammen mit dem Erscheinen Ihres Wave Blaster-Clones anbieten können.

Auch bei den CD-ROM-Schnittstellen geizt der Kompatibilitätskünstler nicht mit Standards: Neben Panasonic (Matsushita) und Mitsumi-Laufwerken können Sie mittels einer (allerdings

zusätzlich zu erwerbenden) Ansteck-Platine auch SCSI-CD- ROMs ansteuern. Kurz: Die Sound

Kurz: Die Sound Galaxy überzeugt durch eine beneidenswerte Kompatibilitätsfülle und kann die beiden populärsten CD-Laufwerksfamillen direkt ansteuern. Das filigrane, wohlklingende Kondensator-Mikrofon gewinnt klar gegen das klobige Sound Blaster 16-Spulenmikro. Nicht begeistern kann die Frequenzkurve sowie die fehlende Kompatibilität des MIDI-Interfaces zum MPU-401-Standard.



Neben dem Audiobahn-Auslaufmodell ist die WinSound 16 die einzige Karte im Test, die serienmäßig mit einer SCSI-Schnittstelle zur Steuerung von CD-ROM-Laufwerken ausgestattet ist. Auch Sony-CD-ROMs mit SLCD-Bus finden sofort Anschluß an diese Karte. Wer also eine dieser beiden Laufwerksarten sein Eigen nennt oder sich anschaffen will, für den ist die WinSound 16 eine gute Wahl.

Dem Spieler bietet sie neben den beiden lebensnotwendigen Standards Adlib und Sound Blaster auch die Kompatibilität zur »Pro Audio Spectrum«. Wenn eine Software diese Soundkarte unterstützt, kommen Sie trotz fehlender Sound-Blaster-Pro-Emulation in den Genuß von Stereo-Soundeffekten. Zudem verschwinden im Pro-Audio-Spectrum-Modus die Aliasing-Verzerrungen, die beim Ansteuern der Karte als Sound Blaster jeden Gehörgang quälen.

Bedauerlicherweise ist auf der Platine keine Aufrüst-Möglichkeit mit einer ROM-Sample-Erweiterung vorgesehen, Freunde von General MIDI- oder Roland-Musikuntermalung gehen hier leider leer aus.

Alles in allem ist die WinSound 16 ein Gerät ohne große Höhen und Tiefen. Wer auf gesampelte Instrumentenklänge verzichten kann und ein CD-Laufwerk mit SCSI- oder Sony-Bus ansteuern will, der sollte sich die WinSound ruhig mal zu Ohren führen. Das Aliasing-Pfeifen im Sound Blaster-Modus ist unschön, läßt sich aber bei einigen Spielen durch Umstellen auf die Pro-Audio-Spectrum-

BRAUCHT BRIT-SOUND?

Soundkarte umgehen.

Für die reine Spielernatiur ist eine Soundkarte umgehen.

Digssound-Technik auf den ersten Blick die reine Geldverschwen

dung. Denn: Bei den in Spielen eingebauten Digisoundt Effekten handett as

sich bestenfalls um schnäde 8-8it-Samples. Oft wurde die Auflösung sogen nach gennger gewählt, um kostbaren Spielcherplatz zu sparen. Und 8-8it-Samples bleiben nun mal 8

Bit-Samples, auch wenn sie von einer 16-Bit-Körte wiedergegeben werden. Dos überwiegend höhere
ischnische Niveau dieser Karten sargt lediglich für etwas weniger Rauschen und vermindert meist störende
indersche Doch die Spielchersteller müssen natürlich auch mit dem technischen Fartschritt mithelen, und werden
bestimmt in naher Zukunft die ersten Spiele mit 16-Bit-Saundeffekten veräffentlichen. Das ist enorm werbewirksam

und verkaufsfärderand, aber macht natürlich arst dann Sinn, venn bereits eine nennenswerte Anstalt an 16-BitSaundkorten verkauft wurde. Wer also bereits jetzt das nätige Kleingeld für eine Saundkard der 10-BitGeneration ausgeben konn und will, schafft sich ein zeitgemäßes Computersysten, profitiert bereits

jetzt von einer basseren Klongquolitär (weniger Rauschen und Störungen), konn unter Windaws
schan mals eißest 1 (böttig sampeln und trägt sein Scherffein dazu bei, odt möglichst racsch
Software mit ohrenbetörenden 10-Bit-Effekten produzient wird. Mit zunehmender Ver
breitung der CD-ROM Lautwerke existert schließlich auch ein exzellentes Spei-

chermedium für kamplexe Spielesaftwore, das kastbare Megabyte an hach

wertigen Sound-Samples beherbergen kann.

#### FM, DIGISOUND & ROM-SAMPLES

PC-Seundkerren verwenden drei grundsätzliche Prinzipien der Klengerzeugung:

■ Bei der FM-Synthese (AdUb-Stendard) erzeugt ein Minichip von Yameha durch methemetische Mixtur von Sinus-Grundschwingungen Instrumentenklänge und einfeche Geräusche, die ellerdings extrem unnatürlich und blechern klingen. Dieser Yamaha-Chip ist fester Bestondreil jeder Seund-Blester-kompeiblen Kerte und dert (leider) für die Musikerzeugung verantvortlich. Die neuen OPL3-Bausteine (20 steht 11 Stimmen, 4 stott 2 Operatoren) preduzieren zwar kamplexere, aber immer noch künstliche Klänge.

■ Digiseund entsteht durch einfaches Abspielen ven digitellsierten Klängen |eglicher Art (Instrumente, Effekte etc.). Der Sound-Blaster-Standard sieht die Wiedergobe ouf einem Kanal ver, bei der Seund Bloster Pro ist Stereo (zwei Kanäle) Standard.

■ ROM-Semples sind ebenfalls digitalisierte Instrumentenklänge und Effektsounds, die jedoch unvereinderber (und ahne von Diskette geleden werden zu müssen) in ROM-Chips abgelegt sind. Anders als beim Seund Blester-Stonderd keinnen gleichzeitig mehr ols ein oder zwei (Sound Blaster-Instrumente erklingen (Wave Blaster: 32 Kenële simuthon in Storeo).

Die Wiedergabe dieser Samples übernimmt ein Spezielchip, der unehähnigt vom Computer rebeitet und as weder Speicherplatz noch Prazessorzeit in Anspruch nimmt. Seine Befehle rehölt er in Form von MIDI-Daten über die Soundkarer, Wenden das MIDI-interface der Karte kompatibel zum MPU-Standard ist und die ROM-Samples gemäß General MIDI- oder Rodard MI32-Standard engeordnet sind, wird die Hintergrundmusik zahlreicher Spiele damit entscheidend aufgewertet



Die Sound Blaster 16 hat gezeigt, daß teurer Spezial-Signalprozessor-Schnickschnack nur extrem lahmen Computern bei exotischen Anwendungs-Spezialfällen wie Echtzeit-Audio-Datenkompression auf die Sprünge hilft, aber normalerweise (ab 4B6SX25-CPU) bislang keine fundamentale Daseinsberechtigung hat. Auch auf der Audiowave 16 AISP (»Advanced Integrated Signal Processing« - etwas Fhrfurcht, bitte) sitzt ein solcher Silizium-Wichtigtuer. Deshalb funktionierten bei uns aber weder die Datenkompression unter Windows noch die Spracherkennung merklich besser als bei der ASP-losen Sound Blaster 16. Nur beim Preis der Soundkarte schlägt jeder Buchstabe des AISP mit fast 40 Mark zu Buche. Wie schon die Sound Galaxy NX Pro 16 ist auch die Audiowave zum Windows Sound System kompatibel - schön, wenn man's für irgendwas gebrauchen kann. Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Enterprise-verdächtige Hör-/Sprechgarnitur: ein Lautsprecher, der an die Ohrmuschel gehängt wird und ein daran befestigtes Minimikro: Captain, ich empfange etwas...

Beim Kauf der Audiowave müssen Sie sich entscheiden, welche CD-ROM-Schnittstelle Sie haben wollen. Denn die Karte gibt es mit drei Versionen: mit Panasonic-AT-Bus-, SCSIoder Sony-Schnittstelle. Also: Für den überdurchschnittlich hohen Preis bietet die Audiowave 16 zu wenig. Der ominöse AlsP vollbringt keine hörbaren Wunder, der Aufnahme-Frequenzgang ist nicht berauschend, eine ROM-Sample-Aufrüstung für edlen MIDI-Musikgenuß nicht möglich und der Ohrhörsprecher Geschmacksache. Einzig die Kompatibilität zum Windows Sound System und die umfangreichen Windows-Softwarebeigaben (inklusive Spracherkennung) sammeln Pluspunkte für das preislich exklusive Produkt.



Logi, bleib bei Deinen Mäusen. Der Soundman 16 ist eine 16-Bit-Soundkarte durchschnittlicher Klangqualität, kompa-tibel zu Adlib, Sound Blaster und – Ibblich – Pro Audio Spectrum. Die auch bei der AudioBahn, Audiowave und WinSound störenden Aliasing-Verzerrungen im Sound-Blaster-Modus treten bei letztgenannter Emulation nicht auf – ein Effekt, der auch bei der WinSound eintrat.

Recht schnell kommen wir deshalb zum abschließenden Urteil: Die Softwarebeigaben für Windows sind spartanisch, Hardware-Extras gibt es gar keine, der Frequenzgang ist Win-Sound-wellig und Aufrüstplatinen mit Instrumentensamples im ROM unbekannt. Die rührende Tatsache, daß nur beim Soundman 16 auch eine Installationsdiskette im 5,25-Zoll-Format beiliegt, kann deshalb den stolzen Preis leider in keinster Weise rechtfertigen.

#### KAUF-EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Der faire Preis, die hahe Klangqualität, die Windows-Software und die Weve Bloster-Ansteuerung per MPU-401-Standard rücken die Sound Blaster 16 auf die aberste Stufe des Siegertreppchens. Zweiter Sieger ist die Sound Galaxy NX Pra 16. Sollte ihr ROM-Sample-Zusatz zur auch über eine MPU-Emulation anzusprechen sein, dann würde dieses Kompatibilitätswunder zum Ihren drängen.



Die Sound Blaster 16 steht mit und ohne ASP auf dem Siegerpodest

#### BREIC

Der empfohlene Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer. Der Straßenpreis kann zum Teil erheblich niedriger liegen; das gilt auch für baugleiche Karten, die unter verschiedenen Namen angeboten werden

KOMPATIBEL ZU: Welche Standards unterstützt die Karte neben ihrer (meist nach nicht etablierten) 16-Bit-Betriebsart?

#### FM-STIMMEN / OPERATOREN:

Über wieviel Stimmen und FM-Operataren verfügt der Yamaha-Klanggenerator-Chip (sofern vorhanden)?

#### SAMPLE-ROM INTEGRIERT:

Bietet die Karte diaitalisierte Instrumentensounds im ROM?

#### SAMPLE-ROM NACHRUSTBAR:

Können Sie ein Modul mit ROM-Sounds nachkaufen?

## AUFLÖSUNGEN:

Mögliche Auflösungen bei Aufmahme u. Wiedergabe (16 Bit entspricht CD-Standard) **SAMPLERATEN:** 

Mögliche Abtostgeschwindigkeit bei Aufnahme u. Wiedergabe (Audio-CD: 44,1 kHz)

BASS- / NÖNENREGLER:

Können Sie - per Software - eine Klangregelung vornehmen?

#### BENÖTIGTER STECKPLATZ:

Welche Steckplatzart ist für den aptimalen Betrieb erforderlich? VERSTÄRKERLEISTUNG:

Wie hoch ist die maximale Ausgangsleistung des integrierten Verstärkers?

CD-ROM-INTERFACE:

Über welche CD-ROM-Laufwerk-Schnittstellen verfügt die Karte?

#### MIDI-INTERFACE:

Ist die Soundkarte MIDI-fähig? Da die MIDI-Signale immer am Joystickport anliegen, benötigen Sie in jedem Foll ein passendes Adopterkabel zum Anschluß von MIDI-Peripheriegeräten

#### JOYSTICK-ANSCHLUSS:

Ist ein Joystick-Port integriert?

SIGNALAUSGÄNGE:

LAUTSTÄRKEREGLER:

Läßt sich die Lautstärke des Ausgangssignals auch über einen an der Kartenrückseite zugänglichen Drehregler einstellen (und nicht nur per Software)?

**SIGNALEINGÄNGE:**Welche Signalarten können Sie über die 3.5mm-Miniklinkenbuchsen einspeisen?

Welche Ausgangsbuchsen sind vorhanden (Ausführung: 3,5mm Miniklinke)?

NAME:	SOUND RLASTER 16	AUDIDRAHN 16PRD Model 3600	SDUND DALAXY NX Pro 16	WINSDUND 16	AUDID WAVR 16 AISP	SDUNDMAN 16
Herstelleri	Creative Labs	Genog	Aztech	Siama	Audinwove	Logitech
Chipset-Hersteller:	Creative Labs	Sierra (Aria)	Aztech	Media Vision	Media Visian	Media Visian
/ertrieb:	Profisoft.	Elita.	KM. Werngu	Computer 2000.	ChipCampany.	Logi GmbH.
	Osnabrück	Pegnitz	(sqwie Escom.	München	Hamburg	München
			Pearl Agency		manned 9	monaron
Preis (ca.):	449 Mark	999 Mark	449 Mark	465 Mark	598 Mark	543 Mark
campatibel zu:	Saund Blaster.	Sound Blaster.	Saund Blaster Pro.	Sound Blaster.	Sound Blaster.	Saund Blaster.
	AdLib	AdLib	Adtib. Cavax.	AdLib.	AdLib.	AdLib.
			Windows Sound	Pro Audio	Windows Sound	Pro Audio
			System, Disney	Spectrum 16	System	Spectrum 16
M-Stimmen / Operatoren:	2D / 4 (OPL-3)	keine	20 / 4 (OPL-3)	2D / 4 (OPL-3)	20 / 4 (OPL-3)	20 / 4 (OPL-3)
Sample-ROM integrierts	nein	1 MByte	nein	nein	nein	nein
Sample-ROM nachrüstbar:	4 MByte	nein	4 MBvte	nein	nein	nein
Aufläsungen:	8 / 16 Bit stered	R / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	B / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo
Sampleraten:	5 - 45 kHz	11 / 22 / 44.1 kHz	5.5 - 44.1 kHz	11 / 22 / 44.1 kHz	5 - 44.1 kHz	B - 44.1 kHz
Baß- / Hähenreglen	ja	nein	la	ia	nein	ia
lenätigter Steckplatz:	16 Bit-Slat	16 Bit-Slat	16 Bit-Slat	16-Bit-Slot	16-Bit-Slot	16-Bit-Slot
Verstörkerleistung:	2 x 4 Watt	2 x D.04 Watt	2 x 4 Wott	2 x 2 Wott	2 x 4 Wott	2 x 4 Watt
D-ROM-Interface:	AT-Bus (Panasonic)	SCSI	AT-Bus (Mitsumi)	SCSI	AT-Bus (Panasanic)	keines
			AT-Bus (Panasanic)	Sony SLCD-Bus	aptional:	
			aptional: SCSI	,	SCSI ader Sany	
MIDI-Interface:	ja (MPU-4D1)	ia (MPU-401)	ia	ia (MPU-401)	ia (MPU-401)	ia (MPU-401)
laystick-Anschluß:	ia .	ja (variabel)	a	ia	ia	ia
autstärkeregler;	ja	nein	a	nein	nein	nein
Signaleingänge:	Mikrofon,	Mikrafon,	Mikrofan,	Mikrofon,	Mikrofon.	Mikrafan.
	Line,	Line,	Line,	Line,	Line.	Line,
	CD (intern)	CD (intern)	CD (intern)	CD (intern)	CD (intern)	CD (intern)
	PC-Lautsprecher		PC-Lautsprecher		(/	
signalausgänge:	Lautsprecher / Line	Line	Lautsprecher / Line,	Lautsprecher / Line,	Lautsprecher,	Lautsprecher / Line
			PC-Lautsprecher	PC Lautsprecher	Line	
dardware Zugaben:	Sterea Kabel,	Kopfhörer / Mikra-	Kopfhörer, Stereo-		Ohrhörer / Mikro-	
	Mikrafon	Kombinatian	Kabel, Mikrafan		Kambination, Kabel	
Mitgelieferte Software:	Windaws-Treiber,	Windows-Treiber,	Windows-Treiber,	Windaws-Treiber.	Windows-Treiber.	Windows-Treiber.
	HSC Interactive,	HSC Interactive,	HSC Interactive,	MakeYaurPoint,	HSC Interactive,	Recarder,
	Spracherkennung,	Spracherkennung,	CD-, Wave- und	MusicRack,	MusicRack,	Mixer
	Multimedia-Lexikan,	Wave lite Windows,	MIDI-File-Player,	Multimedia-	Spracherkennung,	
	Sprachausgabe,	DOS-CD-Player,	Sprachausgabe,	Musik-Sommlung,	Sprachausgabe,	
	Editor / Mixer u.a.	SCSI-Treiber u.a.	Editar / Mixer u.a,	Editor / Mixer u.a.	Editor / Mixer u.a.	
Diskettenfarmat:	3,5 Zall	3,5 Zalt	3,5 Zall	3,5 Zall	3,5 Zall	3,5 Zalf & 5,25 Zal
SESAMTWERTUNG:	SEHR DUT	AUSREICHEND	GUT	REPRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND	AUSREICHEND

Die Doten in dieser Tabelle sind zum Teil Herstellerangaben. Für die Vallständigkeit und Richtigkeit kännen wir tratz größtmöglicher Sorgfalt leider keine Gewähr übernehmen.





Ich bin gekommen, die Welt zu erobern...

### Test: »More After Dark«

## SCHONT SCHON WIEDER

ie Verkaufsstatistiken beweisen es: Sie schonen Ihren Bildschirm. Laut jüngsten Umfragen liegen das Programm » After Dark« und sein Kollege » Stat Trek« ständig in den Top 10 der meistverkauften Windows-Anwendungen und sind damit in bester Gesellschaft von Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen. Auch in den USA sind die Bildschirmschoner beliebter denn je. Marktführer Berkley Systems, von dem die beiden genannten Produkte stammen, unterstützt die Produkte stammen, unterstützt die Pro-



Vorsicht, Explasiansgefahr: Der Bogglin hat leichte Magenbeschwerden

grammierung von neuen Schonern nach allen Kräften. So gab es auf dern Macintosh (auf dem After Dark schon seit fünf Jahren Wirbel macht) einen Programmierwettbewerb mit verlockenden Preisen.

Die besten Schoner aus diesem Mac-Wettbewerb wurden nun für die Windows-Benutzer konvertiert und mit dem passenden Namen »More After Dark« ausgestattet,

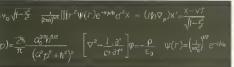
More After Dark ist kein selbständiger Bildschirmschoner. Sie müssen After Dark oder Star Trek besitzen und können dann die 26 neuen Module hinzuinstallieren. Diese reichen von grafisch abstrak-

reichen von gransch abstrakten Spielereien zu absolut albernen Animationen. Da wären zum Beispiel die »Bogglins«, von den Entwicklern als Kreuzung zwischen Gewürzgurke und Weihnachtsmann charakterisiert. Sie eiern über den Schirm um dann nach kurzer

Schirm um dann nach kurzer Zeit zu explodieren. Noch metaphysischer geht es bei den »Om Appliances« zu: Kühlschränke und

Waschmaschinen scrollen über den Bildschirm und helfen Ihnen bei der Suche nach dem absoluten Sein und reinigen die Tiefe der menschlichen Seele durch ihre meditative Ausstrahlung.

Mit manchen Modulen können Sie sogar richtig Eindruck



Einstein was here: Lernen Sie die Relativitätsthearie auf schanende Art

schinden: »Einstein« malt mathematische Formeln auf den Bildschirm. Besonderer Gag: Sie können einstellen, wieviele Fehler Albert machen soll und wie sauber er schreibt; in der krakeligsten Stufe ist nichts mehr lesbar. »Say What?« bringt dumme Sprüche auf den Monitor; knapp 200 sind schon vorgeben, mehrere tausend neue können Sie dazu einbauen. Und vielleicht werden Sie mit »Modern Art« noch reich und

berühmt: Vom Klecksgemälde bis zum geometrisch korrekten Mondrian werden drei verschiedene Kunststile am Schirm imitiert. In der Abteilung »süß« finden wir Kater »Boris« (komplett mit Schnurr-Soundeffekten), den Rasenmähermann »Mowin' Man« (nicht der aus dem Kino, sondern ein Gärtner mit Mini-Traktor) und die Möwen aus dem Modul »Flocks«, welche wie ein echter Voselschwarm üher

den Bildschirm

Freunde des Fraktalen kommen gleich mehrere Male auf ihre Kosten: Vom allseits bekannten » Mandel brot« über die » Strange Attractors« bis hin zu den faszinierenden Mustern aus »Pearls« gibt es Geometrie satt.



Windows unter Drogen? Bei »Hallucinotions« sehen Sie Symbole und Fehlermeldungen wild durch den Raum schweben.

Auch die älteste Schoner-Rubrik, tanzende Linien, ist mit »Origami« in einer reizvollen Variante vertreten. Das dickste Modul nennt sich »Lunatic Fringe» und nutzt nichts, wenn Sie nicht am Computer sitzen bleiben. Es handelt sich nämlich um einen spielbaren »Asteroids«-Clone mit toller Grafik, vielen Extras und einer High-Score-Liste.

Alles in allem bieten die 26 neuen Module stark gesteigerten Schonspaß. Die teilweise sehr verrückten Ideen der Schoner-Autoren machen es regelrecht zum Genuß, immer wie-

der mal den PC sich selbst zu überlassen. After-Dark-Fans können völlig ungestraft zuschlagen; Einsteiger müssen sich erst das Basisprogramm zulegen, da die Zusatzmodule alleine nicht laufen. (bs)



22

MORE AFTER DARK

PC mit Windaws 3.1 sawie

entweder »After Dark« ader

»Stor Trek - The Screen

HERSTELLER:

BENÖTIGT:

Saver

Berkeley Systems

PREIS: ca. 70 Mark



Wie wär's mit einem Dinosaurier im Briefpapier? Oder als Werbeplakat? »Jurrassic Art« bringt die Dings in Ihre Grafik.



Windows gibt Hilfe zu Dinasauriern: Die Dina-Bias geben Ihnen die wichtigsten Daten zu über 200 Urzeit-Wesen.

ekommen Sie auch schon den Dinosaurier-Kollaps? Dank des Starts von »Jurrassic Park«, der sich anschickt, der erfolgreichste Film aller Zeiten zu werden, steht uns eine echte Welle an Dinosaurier-Produkten ins Haus. Nicht nur Poster, Bücher und Zeichentrickserien werden uns heimsuchen, auch Ihr Computer bleibt von den prähistorischen Tieren nicht verschont. Während Sony und Microsoft an zwei CD-ROM-Datenbanken über Dinos basteln und Ocean ein Computerspiel zum Film auf den Markt bringt, zeigt uns die amerikanische Softwarefirma »Computer Support« mal was innovatives: Dinosaurier-Clipart.

Der Name des Software-Pakets, »Jurrasic Art« ist verdächtig nahe an den Dino-Film angelegt; im Paket selber finden Sie

aber keine Bezüge zum Kinovorbild. Die Dinografiken sind in einem ungewöhnlichen Format, das normalerweise nur vom Programm »Arts & Letters« unterstützt wird. Glücklicherweise ist ein abgespecktes Zeichenprogramm namens

»Scenerio« im Paket, welches auch Export-Funktionen enthält, so daß Sie einen Dinosaurier auch in andere Programme bekommen, Während solche Clipart-

Sammlungen normalerweise aus einem Haufen mehr oder weniger gut sortierter, fertiger Bilder bestehen, haben sich die Entwickler dieses Pakets etwas neues einfallen lassen, Deren »Flex-Art« Bilder sind eine Art Dino-Construction-Set. Aus Teilen wie Köpfen, Armen und Torsos können Sie die Dinos in verschiedenen Posen zusammensetzen. Eine intelligente Clipart-Verwaltung sorgt dafür, daß die Stücke zusammenpassen und keine

Überlappungen den Eindruck zerstören.

Da Sie alles auch drehen und verschie-

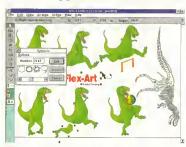
ben können, lassen sich fast beliebig viele Posen der 18 Flex-Art-Dinosaurier zaubern.

Leider sind nicht alle Bilder im Programm so detailreich und variabel. Wer sich schon auf die 208 Dinosaurier ohne Flex-Art freut, muß mit Bedauern feststellen, daß es sich nur um Silhouetten im Größenvergleich mit einem Menschen han-



Mit dem Material in der Jurrasic-Art-Packung kännen Sie unter anderem witzige Paster zusammenstellen

delt. Diese Umrisse tauchen an anderer Stelle im Programm nochmal auf. Eine Art elektronisches Buch, geschickt als Windows-Hilfe-Datei programmiert, kennt die technischen Daten vieler Dinosaurier, gibt Museumstips und zeigt interessante Statistiken. Die amerikanische Herkunft des Programms macht sich nicht nur bei den englischen Texten bemerkbar; es werden auch nur Tips zu Dinosaurier-Funden in den USA gegeben. Etwas übertrieben hat der Her-



Das Malpragramm »Sceneria« ist gut dafür geeignet, aus Bausteinen und Cliparts Bilder zusammenzusetzen.

Die Dina-Bias erklären interessante Dinasaurier-Fakten auch mit Bildern.

## JURRASSIC PARK -



Nein, das ist nicht der Programmierer für das Jurrasic-Park-Spiel; im Film betreut dieser Mann die Camputer-Systeme des »echten« Dina-Parks. © LUP

millianen in Bernstein eingeschlassen verbracht haben, wissen Sie sicher, warum es beim Film »Jurrassic Park« geht: Ein Vergnügungs-Park mit echten Dinasauriern, die mittels Gentechnik wieder rekanstruiert wurden, spielt verrückt. Die Dinasaurier machen Jagd auf die Menschen. Das Film-Spektakel van Regisseur Steven Spielberg hat in den USA alle Einspielrekarde gebrachen und wird erfalgreicher sein als der bisherige

Wenn Sie nicht die letzten Jahr-

Kina-Hit »E.T.« (ebenfalls van Spielberg). Für Camputer-Freaks besanders interessant: Viele der Dinasaurier wurden mittels Camputer-Grofik auf die Leinwand gebracht. Die selben Grafiker die schan den »Terminator« aus flüßigem Metall schufen, bastelten über ein Jahr lang

> art echt aus, daß immer wieder der Witz gemacht wird, in Wirklichkeit hätte Spielberg tatsächlich ein paar Saurier

züchten lassen.

Ein Camputerspiel zum Film wird es natürlich auch geben. Erste Blicke auf das Programm van Ocean zeigten uns ein Action-Spiel im Stile van Oceans bisherigen Film-Umsetzungen; eine erweiterte CD-ROM-Versian ist auch in Arbeit.(bs)

an der Wiederbelebung der Saurier. Das Ergebnis sieht der-

Der PC als Saurier-Mami? Im Film »Jurrasīc Park« werden die Dina-Eier jedenfalls liebevall van einem Raboter-Arm ausgebrütet. © UIP

steller auch mit der Packungs-Ankündigung, Dinosaurier-Zeichensätze für Windows beigelegt zu haben. Es gibt nur einen halbwegs Dino-spezifischen Zeichensatz und dieser kann auch bloß vom Scenerio-Programm benutzt werden. Das Zeichenprogramm ist zwar nicht gerade das komfortabelste und erst recht nicht das schnellste, sie können es aber auch benutzen, um andere Dinge als nur Dinosaurier zu zeichnen. Deswegen gibt es auch noch ein wenig andere Clipart von Flugzeugen bis zu Cartoon-Gesichtern im Angebot. Zu Redaktionsschluß gab es »Jurrassic Art« nur in den

> USA zu kaufen (etwa 70 Dollar): ein deutscher Vertrieb war noch nicht in Sicht, sollte aber bei so dem heißem Thema in Kürze gefunden sein. (bs)



(OSTENLOSE SOFTWARE

Fax 0 24 03/3 53 51

Р

99. Jülicherstr. 53-SS, 5180 Eschweite

ш	ò	1000000		
ш	M/P	IBM/PC		
ш	2	1869	٧	73,99
ш	00	Ambush et Sorinor Airbus A 320 America	A	79,99 79,99
ш		Airbus A 320 Europa	ā.	64,99
П		Aces of the Pacific (Angebot!)	(AAE>>A>>>>>A>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>	59,99
ш	0	Aces of the Pacific Miss Disk	Α	29,99
ш	I E	Aces over Europe Aces over Europe	E	79,99 79,99
ш	Σ	Alone in the Dails	v	86,99
ш	m	Archei McLean Pool Billerd	Α	59,99
я		A-Train A Train Construction Set	V	92,99
ш		Battle Isla Daladisk 2	v	39,99 49,99
п	O	Battle Team (Battle Isle+Data)	v	72,99
п	0	Battletoads	Α	46.99*
н	3	Bazooka Sue Die Schöne und des Biest	Ň	79,99° 74,99
В	m	Beli ayal al Krondoi	F	77 99
н	=	Belrayal at Krondol	V	79 99°
п		Bundesliga Manager Prof. 2.0	٧	62,99
н	0	Burning Steel Burning Steel Datadisk 1 A:A	V	74,99 34,99
п	ĭ	Burning Steel Daladisk 2 SiA	v	34,99
п	I 🖺	Burntima	٧	74,99*
п	1 5	Buzz Aldnna Race into Space	Α	86,99 74,99
п	==	Campaign Cempeign Date Disk	v	36,99
п	١.	Civilization	v	92.99
п	6	Chess Manac 5 Billion and 1	٧	B9 99"
п	ı۲	Chessmester 3000	E	58,99
п	≝	Comenche+Dala (Angebot) Comanche	v	119,99 79,99
	Σ	Comancha Diitadisk	v	44,99
	Δ.	Cybei Race	٧	79,99*
ı	I —	Daily Sports Cover Girl Poker Daily Queen of Krynn	A	21,99 79,99
	l .:	Dei Patriziei	v	79,99
	ĺδ	Dune 2	v	59,99
	IΨ	Elshockey Manager	Λ	74,99
п	Σ	Empire Deluxe Eye of the Beholder 3	E V	77,99 74,99
п	m	F 15 Strike Eagle 3	Å	89.99
п	_	F 15 Strike Eagle 3 F 19 Stealth Fight (Angebot!)	Α	39,99
		Fatty Beau Fields of Glory	E	56,99° 89,99
	0	Fleehback	v	63,99
п	l e	Flies · Attack on Earth	Ÿ	79,99
п	S	Fire and ice	A	52,99*
п	m	Formula One Grand Pix Football Manager 3	Ÿ	84,99 <b>78,9</b> 9
п	=	Freddy Pharkas	v	64,99°
	IBM/PC · IBM/PC · IBM/PC · IBM/PC · IBM/PC · IBM/PC	Hittiic	E>>>>>>>>> E>>>>	79,99*
П	0	Hexuma (Angebot!) High Commend	V	39,99 79,99
	<u>o</u>	Hilled Guns	A	77,99
	=	History Line 1914-1918	٧	79,99
	l m	Ishar 2	٧	59,99
	=	Island of Dr. Brain Indiana Jones 4	EVAVVV	59,99* 78,99
		Inga	À	92,99
	O	Jonathan (Angebof)	٧	69,99
	١č	Jurassic Park (Dino Park) Kings Quest 6	V	64,99 79,99
	≥	Lands of Lore	v	56,99*
	5	Lagend of Kyrandia (Angebot)	٧	39,99
	=	ammings 2	A	79,99
П	١.	Liberation - Captive 2 Linka 366 Pro	A	59,99° 67,99
	IBM/PC · IBM/PC ·	Links 386 Data Belfry Wishaw	Е	39,99
	ıŭ	Links 386 Data Banff Springs	E	39,99
	IΞ	Linka 366 Data Maunii Key Links 386 Data Pinehuist 2	E	39,99
П	ΙŽ	Lost Secrel (Eco Quest 2)	E	59.99*
	100	Lothai Malthäus Fußball	٧	62,99*
		Mad News	>>E>>>>	79,99
	1	Meniac Mansion 2 Maniac Mansion 2	E	64,99 a.Anl
	lδ	Merio wird vermiBt	v	69,99
	1	Might and Magic 3	٧	77,99
	3M/PC	Might and Magic 4	٧	77,99
п	m	Mighl and Magic 5	V	77,99*

Mixed Collection (Ser. Sam.)

inball Dreams	Α	56,99
ialas (Angebof!)	Α	28,99
iiales Gold	٧	89,99*
irates Gold	Е	79,99
opulaus 2	Α	72,99
lince of Pereia 2	Α	64,99
Ingworld	Α	64,99
ed Baron + Miss.Disk	Α	79,99
ed Baron Miss, Disk	٧	64,99
ed Baron Miss, Disk	٧	44,99
eturn of Phentom	Е	77,99
elurn of Phantom	Α	92,99"
obocod	Α	56,99
an⊪ible Soccei 92/93	Α	54,99
ilent Service 2	Ε	39,99
pace Hulk	Α	79,99
pace Legends (3er-Sam.)	Α	68.99
lite Plus, Wing Com. 1, Magatre-	vath	er 1)
pace Quest 5	٧	64,99
pellcraft-Aspects of Valour	Ý	72,99*
pelljammei	v	64.99
palunx	É	66,99*
treel Fighter 2	Δ	58,99*
trike Comm. + Speech Pack	Ä	111,99
trip Poker Deluxa	Ä	21.99
tunt Island	v	92 99
yndicate	À	74.99
ake a Break	Ë	64.991
he Complete Chess System	v	79 99
he lost Vikings	v	76,99
ornedo	À	76,99
he Greatesf (Sammlung)	v	59 99
he Incredible Machine	v	64,99
ha Lagacy	Å	89,99
Itima 7 Teil 2 Serpent Isle	A	79,99
Itima Underworld 2	Â	72,99
fell of Darkness	v	79,99
for Victory 3	Ă	79,99
Valistreef Manager	v	74,99
Vai In the Gulf	v	76.99
Vhale aVoyage	v	74,99
Vina Commender 2	v	74,99
VC 2 Special Operation 1	Ă	38,99
VC 2 Special Operation 2	Ä	38,99
VC 2 Special Operation 2 VC 2 Speech Pack	A	38,99
	A	
Ving Commender Edition	Ŷ	79,99
Vizardry 7	Ě	66,99
Varids at Legend	E	46,99
- Wing		65,99
- Wing	Ā	78,99
- Wing Misslon Disk	Α	38,99
Wing + Miss.Disk (Angebot)	A	119,99
'acLlo	Ą	56,99*
lool	Α	39,99

PC VGA - CD R	OV	Л
Chersmaster Pro	E	92,99
Der Petrizier	٧	82,99
Enc the Unready	Ε	59,99
Indiana Jones 4	Α	79,99
Laure Bow 2 CD ROM	E	79,99
Legend of Kyrandia	Α	79,99
Maniac Manaion 2	Α	79,99
Kinga Quest 6	A	79,99
Ringworld	Ε	64.99
The 7th Guests	Α	124,99
Soundkarten		

Soundblester de Luxe

Soundblaster dto, 16

Wave - Blester

Soundbleeter ASP 16

Soundblaster pro de Luxe

Lasermate S62 Double Speed nuttisession, XA - kompatibel, auege zeichnete Qualität, Top - Tegespreise i Sofort anrufen und bestellen i

179.99

299,99

369.99

469,99

369.99

Weltere Featplatten auf Antrage I Joysticks von Competition und Gravis zu Super- Preisen !

nun arrupa-Programme benöteget in der Reigil 1468 P.P. Programme entagranhend VGA Karls und eine Fast-jallis. V beduitst kommelt desische Verstan, alle maldern Sichle verstein mit dien sicherben Anleitung. A gelebet is, alle die mit "ertiglich" Einstamzencheine Bilte geben die bei Ihre Bestellung für den PC untweldigt des Diestellenderma (n. 3 ½ odes 5 ½). Alle Tittel alle sicher listerba, uns die um "gabenmachsteine Predikte waren bei Azersjenschlich nich nicht vorrritig Gennen abei zurzenschen befreibe zens, bilte rechtigung) Der Verstamder derigt presiderliche per Fachenhane, De Versandersche machen om 49. 20 zuglich der zu der Versanszegel OH (OH 3.-) Ab OM 250.- oden Versandersche nach jung und vor 42. Schause der General zu der Versanszegeln nicht zu der Versanszegeln nicht aus der Versanszegeln der Vers Alle Arniga-Programme benötigen in der Regel 1M8 PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Fest-Angabole gellen nur solange der Vorraf reicht. Fordern Sie nach heule unter Angabe ihres Computartypen kesjanios und unweitundlich unsers Preisitiste an. Irrium und Preisänderungen vorbehaften. Diese Preisitiste

64 00\*

ersetzi alle vorherigen. Sland slahe Zeitungs- auflage. Teletonische Besfellungen unter 9 24 03/2 11 86 oder per Telefax Nr. D 24 03/3 53 51 oder schriftlich un VERSANO 99. Jülichersic 53-55, 52249 Eschwellet

Shareware Public Domain

Aufgabenteilung zwischen Mensch und Maschine: Sie trinken und der Camputer berechnet Ihren Rausch.

# ZÄHLER

anche Menschen haben sich aus Ihrer Kindheit den Glauben an Wunder bewahrt. Zwar negieren Sie die Existenz des Weihnachtsmannes oder des Osterhasen, aber ein ganz eigenartiges Märchen nehmen sie für bare Münze: Sie glauben allen Ernstes, daß nach einer durchzechten Nacht ein Becher Kaffee oder ein Spiegelei genügen würden, um all den aufgenommenen Alkohol zu eliminieren. Einige meinen sogar, Sie wären von Natur aus immun gegen die Wirkung von einer oder zwei Maß Bier. Die Folgen solcher kindlicher Vorstellungen kann man den Unfallstatistiken der Polizei entnehmen.

Das Programm »Alk« ermöglicht Ihnen, sich die oft bis weit in den nächsten Tag anhaltende Wirkung berauschender Getränke vor Augen zu führen. Sie geben Gewicht und Geschlecht an und können dann frei die den jeweiligen Alkoholkonsum symbolisierenden Wein-, Bier-, Sekt-, oder

> Likörgläser auf der Zeitachse eines Koordinatensystems positionieren. Anhand dieser Angaben wird sofort eine Kurve errechnet, die den ungefähren Verlauf der Blutalkoholkonzentration wiedergibt. Leider ist es nicht möglich, Getränke mit



Prozenten zu definieren. Benutzerfreundlich erfolgen sowohl Eingabe als auch die Wiedergabe der Promillekurve auf nur einem Bildschirm. Sie müssen sich nicht umständlich durch verschachteite Untermenüs wurschteln.

Besonderen Wert legen die Programmierer darauf, daß Sie dieses Programm nicht als Indikator für Ihre Fahrtüchtigkeit nehmen. Schon kleine Mengen Alkohol können von Ihnen unbemerkt Ihr Fahrverhalten und Urteilsvermögen beeinträchtigen. Auch unterhalb der gesetzlichen Höchstgrenze kann Ihnen daher Ihr Führerschein entzogen werden. Die Vollversion von Alk kostet 29 Mark, für die der Hersteller »Brausoft« Ihnen nach der Registrierung noch ein Bierbrau-Programm überläßt.



In einer Mischung aus Memory und Tetris müssen Klötze mit identischen Symbolen nebeneinandergeschaben werden

# OTZEH

Unter dem Namen Brix ist die Shareware-Variante des Denkspiels Puzznic erhältlich.

as Denkspiel »Puzznic« hat einen langen Weg hinter sich: Die von Spielautomaten-Hersteller Taito lizensierte PC-Umsetzung erblickte beim englischen Softwarehaus Ocean das Licht der Welt. Das einfache, aber durchaus fesselnde Spielprinzip lädt zu einem Shareware-Ableger geradezu ein.

»Brix« ist eine dem Original verblüffend ähnlich sehende Variante mit etwa 100 Räumen, leder dieser Räume hat einen unterschiedlichen Aufbau - teilweise sind bewegliche Blöcke, Lasergeschütze, Teleporter und Wassergräben vorhanden und ermöglichen trotz der auf den ersten Blick einfachen Gestaltung abwechslungsreiche Spielvariationen. In den einzelnen Räumen sind mit Symbolen markierte quadratische Klötze angeordnet, die sich auflösen, sobald mindestens zwei gleich aussehende einander berühren.

Verschoben werden können diese Klötzchen nur nach links oder rechts - durch die Schwerkraft und sich auf und ab bewegende Bildelemente ist jedoch auch eine vertikale Positionsänderung möglich. Sie müssen nun sämtliche Bildwürfel durch das Zusammenbringen übereinstimmender Symbole verschwinden lassen, um einen Raum zu meistern. Natürlich ist dies wieder einmal schwieriger, als es sich anhört, zumal Sie ständig gegen die Zeit ankämpfen. Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad ist, desto weniger Zeit steht Ihnen zur Verfügung. Elemente wie zerfallende Mauerstücke oder eine Sanduhr, nach deren Ablaufen sich der Raum um 180 Grad dreht, sind sorgfältig in die Lösungsstrategie miteinzuplanen. Haben Sie Brix erst einmal gestartet, so wird es Sie so schnell nicht mehr Joslassen. Die Vollversion ist bei CDV/Karlsruhe zum Preis von 48.- Mark erhältlich und bietet neben 112 neuen Levels noch einen Level-Editor und ein Hilfsprogramm, das Ihnen mögliche Lösungen für alle Räume vorführt. (tw)



Mitunter sind Sie ouch am nächsten Morgen noch nicht wieder nüchtern eine Wornung bei drohender Alkaholvergiftung wird jedach nicht

ongezeigt

26

# GALAKTISCH

Kannte man früher Schätze hauptsächlich auf Pirateninseln ader in Drachenhöhlen finden, sa darf man in der Zukunft auf im All treibende Asteroiden nach Kastharkeiten suchen.

as liegt näher, als Schatzsucher zu werden, wenn man schon mit dem Namen eines durch den Goldrausch berühmt gewordenen Flusses geschlagen ist. Daher ist es nicht erstaunlich, daß Captain Buzz Klondike eine Schwäche für alles Funkelnde und Glitzernde hat, insofern man es auf den intergalaktischen Märkten zu Geld machen kann. Als der Bordcomputer ihm Gold- und Platinlagerstätten auf einem still vor sich hin treibenden Asteroiden vermeldet, kann er natürlich nicht widerstehen und versucht, den riesigen Felsbrocken zu erkunden. Dabei stellt sich wieder einmal der Wahrheitsgehalt eines alten Spruches heraus: Umsonst ist nur der Tod, und auch der nur mit einer ausreichenden Versicherung.



Varsicht! Van diesen hüpfenden Augäpfeln werden Sie leicht übersehen

Irgend jemand war Klondike zuvorgekommen und hatte tiefe Stollen ins Gestein getrieben. Zahlreiche Fallen sollen forsche Besucher von allzu neugierigem Tun abhalten - doch erböht diese Gefahr eher noch den Forscherdrang von Captain Klondike. Alleine macht er sich auf den Weg durch die unheimlichen Tunnelsysteme des Spiels Gateworld.

Bei den Erkundungen werden Sie hauptsächlich vier verschiedenen Arten von Bewohnern begegnen; den Eloi, die grundsätzlich zwar harmlos sind. Sie jedoch mitunter einfach in tödliche Fallen schieben; den Loyals, die es auf Ihr Leben abgesehen haben; den Wombats - fledermausähnliche Höhlenbewohner, die bei einer Berührung kostbare Energie von Ihrem Schutzanzug abziehen.

Recht bizarr wirken die flummigleich hüpfenden Riesenaugen. Lassen Sie sich von diesem garstigen Anblick nicht täu-



Ein unheimlicher Schleicher nähert sich von hinten

schen; oft können die hüpfenden Augäpfel sogar sehr nützlich sein, weil Klondike auf ihnen stehend in die Höhe transportiert werden kann. Diese Fortbewegungsart ist nicht ohne Risiko, da Sie keinen Einfluß auf das Hüpfverhalten der Riesenaugen haben. Nicht unerwähnt bleiben sollten die vereinzelt meditierend herumsitzenden Figuren, bei deren Berührung der Spieler oft nützliche Hinweise erfährt.

Neben zahlreichen wertvollen Schätzen wie Kristallen oder Goldmünzen bringt das Einsammeln von Bier und Brezeln besonders viele Punkte. Das Benutzen von Teleportern ist zum erfolgreichen Bestehen dieses Unternehmens essentiell. Achten sollten Sie besonders auf kleine Schlüssel, mit denen Sie die Tore zum nächsten Level öffnen können.

An manchen Stellen läßt sich der Einsatz einer Waffe nicht vermeiden, um lästige Gegner zu betäuben. Metallspitzen und Feuer können allerdings nur durch geschicktes Springen überwunden werden.

Abhängig vom Schwierigkeitsgrad starten Sie mit einer unterschiedlichen Anzahl von Reserve-Klondikes. Bemerkenswert ist es, daß Sie nach dem Laden eines abgespeicherten

Spielstandes nicht am letzten Rücksetzpunkt starten, sondern genau an der Stelle weiterspielen können, an der Sie sich zuletzt befunden haben. Erstellt wurde Gateworld von einer Firma ehemaliger Epyx-Pro-

grammierer, die Erfahrungen durch die Mitarbeit an Spielen wie »California Games« gesammelt haben. Der Thron des Shareware-Klassikers »Commander Keen« beginnt durch Gateworld zwar nicht zu wackeln, kurzweilige Unterhal- 500 Punkte tung bietet es aber allemal.

Die Vollversion von HomeBrew Software kostet etwa 50 Mark, Geboten wird dafür ein Paket bestehend aus allen drei Gateworld-Episoden, 20 neuen Monstern sowie Tips und Schummel-Codes. Die reichhaltigeren Gateworld-Teile 2 und 3 sind übrigens bislang nur über solch eine Registrierung erhältlich.



Da lacht das Raumfahrer herz: Gerade haben Sie für einen Schatz kassiert

Die Abenteuer des Alltags beschränken sich meist auf kleine Freuden wie das Aufspüren eines günstigen Parkplatzes, Streitgespräche mit grantigen Wurstverkäuferinnen oder gerettete Daten nach einem Windows-Absturz. Das ist freillich nichts gegen das Aufspüren eines Mordkomplotts, Dialoge mit Indiana Jones und gerettete Prinzessinnen. Letztere Erlebnisse der nichtalltäglichen Art garantiert das Spielegenre, welches laut unser en unbestechlichen Umfragedaten unter den PC Player-Lesern die höchste Beliebtheit genießt: das Adventure. Kein anders Spielegenre bietet thernatisch so viel Abwechslung. Es gibt verrückte Comic



# EIM PUZZLE KOMMT SEL

Strips (»Day of the Tentacle»), Opern-Thriller (\*Return of the Phantom»), Gags und Grusel im Piraten-Milieu (»Monkey Island«), SF-Spannung (»Star Trek«), Öko-Lernspiele (»Eco-Quest«), Krimikost (»Lost Files of Sherlock Holmes«) – und so weiter, und so fort.

Zur inhaltlichen Vielfalt kommt die spielerische Reife. In den letzten Jahren wurden Adventures grafisch immer aufwendiger, bieten jetzt Digi-Sounds samt Sprachausgabe. Die Bedienung wurde ständig weiter perfektioniert; elegante Menütechniken erlauben pflegeleichte Steuerung per Maus. Außerdem gibt es kein anderes Spielegenre, bei dem die Hersteller so fleißig Übersetzungen veröffentlichen. Von den meisten Grafik-Adventures erscheinen deutsche Versionen; der Qualitätsstandard ist dabei erfreulich hoch.

In unserem Abenteuerspiel-Special wollen wir die Evolution des Grafik-Adventures beleuchten, die wichtigsten aktuellen Programme die-

ses Genres vorstellen und eine Blick auf kommende Attraktionen werfen. Eine amüsante Rekapitulierung der schönsten Gags und Kuriosa der letzten Jahren darf da nicht fehlen.

#### Am Anfang war der Text

Neben Story und Puzzle-Design gehört die Bedienung zu den wichtigsten Features eines Abenteuerspiels. In grauer Vorzeit (sprich: bis Ende der 80er Jahre) war der Spieler genötigt, einen Schreibmaschinen-Kurs zu belegen. Adventure-Kommandos mußten durch das Eintippen meist englischer Sätze gebildet werden (»Give key to green grue...«).

Die Evolution Ihres liebsten Spielegenres hot Sie doch schon immer interessiert? Neben historisch wertvollen Fokten informiert unser Adventure-Speciol über die besten aktuellen Spiele und wirft einen Blick ouf die Hoffnungströger '94.



Die anspruchsvallen Textwüsten der Urväter von Infacom hatten gegen die aufkommenden Grafik-Abenteuerspiele wenig Chancen

Das war zum einen wenig komfortabel, zum anderen etwas frustig. Viele Adventures verstanden nur einen begrenzten Wortschatz. So kam es vor, daß der Spieler trotz einer sinnvollen und grammatikalisch tadellosen Eingabe als Antwort nur ein entnervendes el don't understand« serviert bekam. Ganze Generationen von Magengeschwüren verdanken solchen Kommunikationsproblemen ihre Existenz

Rühmliche Ausnahmen lieferte immer wieder die amerikanische Firma Infocom ab. Deren Tipporgien verzichteten ganz auf Grafik, boten dafür den verständigsten Wortschatz. Ende der 80er Jahre nutzte das freilich auch nichts mehr: Von den Text-Freaks alleine konnte Infocom nicht mehr leben und wurde

schließlich von Activision aufgekauft. Die Abenteuerspieler liefen in Scharen zu den inhaltlich weniger anspruchsvollen, aber grafisch leckeren Titeln von Sierra über. Bei den früheren Sierra-Bestsellern mußte man ebenfalls englische Befehle eintippen und zudem einen der unverständigsten Textinterpreter der Neuzeit erdulden. Doch originelle Stories und für damalige Verhältnisse erlesene Grafik bescherten Sierra üppige Verkaufszahlen.

#### SCUMM kommt ran

Nach der Grafik-Revolution folgte die Bedienungs-Revolu-

Adventures

28



TEN ALLEIN

tion, für die LucasArts zuständig war. Zunächst unter dem Namen Lucasfilm Games wurde diese Software-Abteilung des George-Lucas-Firmenimperiums 1985 ins Leben gerufen. Das erste Adventure-Experiment von Lucasfilm, bei dem man ganz ohne Texteingabe auskam, war »Labyrinth«. Das Programm zum gleichnamigen David-Bowie-Film bot den Vorläufer des legendären »SCUMM«-Systems, mit dem LucasArts heute noch seine Adventures bestückt. SCUMM steht übrigens für »SCripting Utility for Maniac Mansion«. zu deutsch »Programmiersprache für Maniac Mansion«.

Bei Labyrinth konnte man bereits in Menüs einzelne Verben sowie Hauptworte anklicken und damit Sätze bilden. Das Programm, das nur für C 64 und Apple II erschien, wurde aber kein großer Erfolg. Es lehnte sich zu eng an die dürftige Filmvorlage an, die sich eigentlich kaum ein Mensch freiwiltig ansehen wollte.

Mit »Maniac Mansions hatte Lucasfilm Games dann 1987 den Bedienungs-Durchbruch geschaft. Eingaben wurden gebildet, indem der Spieler zuerst ein Verb am unteren Bildrand und dann den Gegenstand anklickte, mit dem diese Aktion ausgeführt werden sollte. Wesentlicher Fortschritt gegenüber Labyrinth: Man konnte mit dem Cursor jetzt einzelne Gegenstände im Grafikfenster anklicken. Maniac Mansion glänzte zudem durch eine originelle Story, exzellentes Puzzle-Design und war eines der ersten Adventures, von denen auch eine deutsche Version angeboten wurde.

#### Icons und Grafik lieb' ich sehr

Rivale Sierra konterte mit Verspätung: Erst Ende 1990 erschien mit »King's Quest V« das erste Spiel, bei dem die Kommandos ohne Eintippen abgewickelt wurden. Im Gegensatz zu LucasArts setzt Sierra nicht auf eine Auswahl an neun Verben, sondern bietet ein halbes Dutzend Icons an, von denen jedes eine andere Tätigkeit repräsentiert. Für Einsteiger ist diese Lösung noch komfortabler, andererseits wird durch die Beschränkung auf wenige Aktionen wie »laufen« und »benutzen« das Spiel zwangsläufig simpler.

Doch was war in der Zwischenzeit aus den Text-Veteranen von Infocom geworden? Brian Moriarty landete bei Lucas-Arts, designte dann das Einsteiger-Adventure »Loom« und mußte dafür Kritik einstecken. Abweichend von der Bedienung der restlichen Lucas-Adventures ersann der Macher von Infocom-Klassikern wie »Wishbringer« eine extrem simple Steuerung. Verben gibt es in diesem Sinne nicht; Gegenstände werden einfach angeklickt, um sie zu benutzen. Der Held Bobbin kann außerdem magische Noten spielen, um Zaubersprüche anzuwenden. Die Story von Loom wurde viel gelobt, aber selbst Einsteiger hatten das viel zu dünne Programm binnen eines Nachmittags gelöst.



Noten statt Verben: Looms originelle Benutzerführung wurde durch die enttöuschende Komplexität getrübt

Michael Berlyn, der für Infocom z.B. bei den Zork-Programmen mitschrieb, landete hingegen bei Accolade. Dort bekam er den Auftrag, kräftigst in den Fußstapfen von Sierraz u wandeln. Anfang 1990 erschien »Search for the King« (man beachte die Namensähnlichkeit zu Sierras »King's Quest«). Held Les Manley war zudem ein schwächlicher Larry-Verschnitt; der Erfolg der Abkupfer-Kollektion mittelprächtig. Das nächste Accolade-Adventure »Altered Destiny« überzeugte mit einer eigenständigen Story. Dieser EGA-/Texteintipp-Titel erschien aber zu einem Zeitpunkt, als Sierra auf Icons und VGA umstieg; ergo waren nicht mehr viele Blumentöpfe zu gewinnen. Als Les Manley 1992 bei »Lost in LA« ein zweites Mal bemüht wurde, war für Accolade der Zug abgefahren: Trotz VGA-/Icon-Einsatz sowie deutscher Version wurde es ein Flop.

Ex-Infocomler Bob Bates (\*Sherlock\*) gründete indes mit Legend seine eigene Firma. Der muntere Bob ist Geschäffstührer, programmiert selbst neue Spiele (\*Firme Quest\*) und veröffentlicht bei Legend die jüngsten Talen eines weiteren Infocom-Veteranen. Steve Meretzkys intelligenten Albernheiten verdanken Text-Adventures wie »Hitchhiker's Guide« oder »Leather Godesses« (Teil 11) ihren Kultstatus. Bei Legend erschien seine »Spellcasting«-Trilogie; momentan bastelt er an einem ganz neuem Werk. Bob Bates versuch-

te lange Zeit, einen Kompromiß zwischen alten Text-Tugenden und populärem grafischem Zierwerk zu finden. Die bisherigen Legend-Titel sind als Text-Abenteuer im Stile der alten Infocoms ausgelegt; durch das Eintippen englischer Kommandos haben Sie völlige Befehlsfreiheit. Alternativ kann man in üppigen Menüs die einzelnen Satzbausteine zusammenklicken, was aber wesentlich mühevoller ist als bei reinrassigen Grafik-Adventures, Auch die kleinen illustrierenden Bildchen blieben ein Kompromiß. Bob Bates schwenkt mittlerweile um: Mit »Companions of Xanth« will er im Herbst das erste richtige Grafik-Adventure veröffentlichen, dessen Bedienung an die Lucas Arts-Spiele erinnert.

Europas Infocom-Gegenstück während der Blütezeit der Text-Adventures hat mehr zu kämpfen. Anita Sinclair und ihre Jungs om Magnetic Scrolls-Team veröffentlichten Ende der 80er Jahre Titel Wie »The Pawn«, »Guild of Thieves« und »Corruption«. Der Einstieg ins Grafik-Gewerbe war

bislang auf »Wonderland» beschränkt, eine abstruse Alicein-Wunderland-Adaption, die Ende 1990 erschien. Das neue
System namens »Magnetic Windows» war nahezu so ambitioniert wie Microsoffs Windows – und auch genauso langsam: Unterhalb eines flotten 386ers mit Super-VGA-Karte
war das Spiel zu träge. Ein letzter Belebungsversuch diese
Systems war die »Magnetic Scrolls Collection«, eine Wiederveröffentlichung alter Text-Adventures mit dem neuen
System. Magnetic Scrolls' bislang letztes Lebenszeichen fand
außerhalb des Adventure-Genres statt: das Spieldesign zum
Microprose-Rollenspiel »The Legacy«.

Je einfacher ein Spiel zu bedienen ist, desto besser sind seine Erfolgschancen. Die Idee des «Verb-losen«-Adventures fand rotz des mäßig erfolgreichen Loom Immer wieder neue Anhänger. Dynamix veröffentlichte Anfang 1991 das diste-



Ein Schnappschuß aus Sierras EGA-Phase – bei Space Quest III wurden die Kammandas noch van Hand eingetippt



Dynamix erwies sich mit Rise af the Dragan als Varreiter in Sachen einfache Bedienung



Mit Maniac Mansian läutete LucasArts die Ära der Adventures ein, die ahne Eintipp-Kommandas gesteuert werden

re SF-Spiel »Rise of the Dragon«. Dynamix holte aus der simplen Steuerung nicht allzuviel Puzzle-Ideen und Komplexität heraus; seinen guten Ruf verdankt Rise of the Dragon vor allem Grafik, Story und umwerfendem Roland-Sound. Der Nachfolger Heart of China« mißglückte: Bei Spielwitz und Logik stagnierte Dynamix; optisch war's ein Rückschritt. Nach dem Kinder-Abenteuer »Willy Beamish« gab es keine weiteren Adventure-Lebenszeichen von Dynamix, was einen guten Grund hat: In der Zwischenzeit wurde die Firma von Sierra geschluckt, wo man sicherlich nicht darauf erpicht ist, sich im eigenen Haus Konkurrenz zu machen.

Eine ähnliche Radikallösung in punkto einfache Bedienung lieferte 1992 Westwood ab. Das amerikanische Programmierteam hatte offensichtlich die Werke von Dynamix, Sierra und LucasArts gründlich studiert und weiter vereinfacht. Bei Legend of Kyrandia gibt es überhaupt keine Verben mehr, Um einen Gegenstand zu untersuchen, klickt man ihn mit der linken Maustaste an; ein Klick mit rechts, und das Objekt wird benutzt. Um es

mitzunehmen, hält man den Mausknopf gedrückt und »zieht« den Gegenstand in die Inventaranzeige. Das Puzz-le-Design war durchdachter als bei den Dynamix-Titeln; Kyrandia verkaufte immerhin so viel Exemplare, daß in Kürze eine Fortsetzung mit dem selben Bedienungssystem erscheinen soll.

#### Zum Teufel mit den Verben

In den letzten zwölf Monaten gesellten sich zwei hochkarätige US-Softwarefirmen zum Reigen der AdventureAnbieter. Electronic Arts' respektvolles PC-Debüt war der
klassische Krimi »Lost Files of Sherlock Holmes«. In der
zwölfjährigen Firmengeschichte gab es zwar schon vorher
das eine oder andere Adventure (zum Beispiel einen geplanten »Infocom-Killer« namens »Amnesia»), aber jedes Electronic Arts-Adventure entwickelte sich zum Flop. Die einstigen Simulations-Puristen von Microprose veröffentlichten
mit »Rex Nebular« und »Return of the Phantom« gleich zwei
Titel. Beide Firmen verwenden Bedienungssysteme, die sich
in erster Linie an den LucasArts-Titeln orientieren: Am unteren Bildrand befindet sich eine Menü mit Verben.

Die angeklickten Aktionswörter kombiniert man mit einem Gegenstand im Grafikienster, um ein Kommando zu bilden. Ein weiterer Neuling im Adventure-Sektor ist das Team von Revolution Software aus England. Das erste Spiel »Lure of the Temptress» führte das »Virtual Theatre«-System ein. Die Bedienung mit Menüs, die nur die gerade passenden Verben enthielten, machte einen guten Eindruck. Dafür liefen die angeblich »intelligenten« Charaktere wie aufgescheuchte Hühner hin und her. Die Programmierer sitzen

nach dem ersten Flop am zweiten Titel und versprechen, aus den Fehlern gelernt zu haben.

#### Wie geht's weiter?

Der Adventure-Maßstab ist 1993 beachtlich. Am Beispiel des aktuellen Referenz-Abenteuerspiels von PC Player, LucasArts' »Day of the Tentacle«, lassen sich die Features aufzählen, die ein Spitzentitel heutzutage haben muß: tadellose Grafik mit filmähnlicher Animation, komfortable Maus-Steuerung, ein spritziger Soundtrack, originelle Story und motivierendes Spieldesign mit ebenso kniffligen wir logischen Puzzles, Unabdingbar für eine Nr. 1-Position in den hiesigen Hitlisten ist auch eine gute deutsche Übersetzung. CD-ROM-Käufer werden mit »Talkies« umworben; Versionen, bei denen alle Texte im Spiel gesprochen werden. Auch hier sind die ersten Übersetzungen in Sicht: LucasArts läßt gerade Tentacle auf CD-ROM synchronisieren. Gleichzeitig hat der französische Hersteller Coktel Vision angekündigt, von künftigen CD-Adventures Versionen mit deutscher Sprachausgabe anzubieten.

Erzrivale Sierra schläft indes nicht. Die Amerikaner wollen ihre nächsten Titel mit einem verbesserten Icon-System ausstatten, das bei gleichbleibendem Komfort etwas intelligentere Puzzles erlaubt. Außerdem kündigte Sierra an, der Grafik in Zukunft eine höhere Auflösung zu spendieren, sofern die Programme unter Windows laufen. 256 Farben bei 320 x 200 Bildpunkten sind momentan üblich; Sierra will die gleiche Farbenanzahl bei verdoppelter Auflösung bieten.



Der Klassiker Leisure Suit Larry 1 erlebte vor gut einem Johr eine Neuoufloge mit VGA-Grofik und kon-Steuerung

Noch ein Adventure-Trend für 1994: CD-ROM-only-Titel die mit Video-Sequenzen einen Schritt in Richtung »interaktiver Film« machen wollen. Erste Versuche in dieser Richtung (»7th Guest«) waren enttäuschend, doch Sierra möchte Anfang 1994 mit dem Gruselspiel »Phantasmagoria« den CD-Markt aufrollen.

Wer bei soviel neumodischem Schnickschnack die Text-Klassiker der Vergangenheit studieren will, sollte sich die beiden Ausgaben der »Lost Treasures of Infocom« zulegen. Diese Spielesamlungen enthalten die gesammelten Infocom-Text-Adventures aus den 80er Jahren; für Abenteuer-Profis mit guten Englischkenntnissen ein Muß.

Grafik ist weitestgehend nicht in Sicht, aber Storys und Puzzles sind zeitlos gut. Lost Treasures I enthält 20 Titel (unter anderem »Planetfall« und »Zork I – III«), auf Lost Treasures Il finden Sie 14 weitere Spiele wie z.B. »Hitchhiker's Guide«. Dem ersten Lost-Treasures-Pack liegt sogar ein dickes Hint Book mit Spieletips bei. (hl)

## ADVENTURE-TRIVIA

Gags und Kurioso hot dos Abenteuerspiel-Genre reichlich zu bieten. Boris Schneider stellt seine persönlichen Lieblinge in Kotegarien var, die wir eben mol schnell definiert hoben...

#### BESTER »RED HERRING«

Ein nRed Herrings ist eine Finte der Progrommierer: Ein furchtborn interessomt wirkender Hinweis oder Gegenstand, der ober nichts mit der Läsung des Spiels zu tun hot. Der beste Red Herring oller Zeiten findet sich in »Monioc Manslams die Kettensäge in der Küche. Zehntausende von Spielern suchten das Benzin, erfamden die obstrusesten Lösungen – doch es gibt kein Benzin im gonzen Spiel, die Kettensäge ist mutzlos. Um die Spieler zu örgern, gibt sein Nachfalger » Zok McKrocken" keine Kettensäge, dofür aber einen Benzin-Kanister.

#### **BLÖDESTE TODESART**

Mehrere Sierro-Spiele bolgen sich um diese Auszeichnung, doch der eindeutige Gewinner ist die Stahlplothe in »Space Quest 3«, deren einziger Sinn es ist, den Spieler donk ihrer Schöffe umzubringen. Egol ab man sie anfaßt, milmimmt, benutzt oder auch nur zu nohe on ihr vorbeigehtt eine Schlagader durchtrennt sie immer.

#### SCHÖNSTE TODESSZENE

Wenn Larry Loffer in »Leisure Suit Larry 1× dohinscheidet, landet er im Lobor von Sierra, wa die Spielfiguren noch ihren vielen Toden donk madernster Gentechnik wieder recycled werden.

#### BESTER CLIFFHANGER

Dos Ende von »Monkey Island II«; War es wirklich nur ein Rummelplotz oder hot LeChuck tatsächlich Guybrush verhext?

#### **BLÖDESTER CLIFFHANGER**

Bei »Ringwarld« brechen Sie ouf, um Lauis Wu ouf der Ringwelt zu suchen. Am Ende des Spiels haben Sie Lauis noch nicht mal gesehen und werden auf die Fortsetzung verträstet.

#### KOMPLEXESTES PUZZLE

Wie kriege ich den Babelfisch in »Mitchhiker's Guide«? Der Bobelfisch verschwindet immer auf neue Art und Weise und der Spieler muß nohezu jeden Gegenstand im Inventar in einem einzigen Roum onwenden, um endlich on ihn zu kammen.

#### **BLÖDESTES PUZZLE**

Wie kriege ich bei »Police Ouest 3« den Monn ous dem See? Werfen Sie die Schlüssel ins Wosserl

#### BESTER SIDEKICK

In den Adventures »Plonetfoll« und »Stotionfoll« steht dem Spieler der kleine Robater Flayd zur Seite, der sich mit Kammentaren nicht zurückhalten konn. Bestes Beispiel: Bei Eingobe von »sove game« meldet sich Floyd mit: »Oh boyl Are we going ta do something dangeraus now?«.

#### KÜRZESTE SERIE

Eine große neue Adventure-Serie sallte mit »Dandra: A new Beginning« Ende der ochtziger Johre gestartet werden. Leider wor Activisians Versuch derort erfolglos, daß der in Arbeit befindliche zweite Teil nie erschien.

Dondro wird dicht gefolgt van Infocoms whitchhikers Guide«, in dem der zweita Teil ebenfalls ongekündigt wurde. Die Autaren Stave Meretzky und Douglas Adoms schaben das Prajekt solonge vor sich her, bis es Infocom nicht mehr gob.

#### LÄHGSTE SERIE

»King's Ouest« 1 bis 6 – doch hoffentlich kammt Nummer 7 bold, denn die Zork-Spiele holen ouf (Zork 1, 2, 3, Beyond Zark, Zark Zero und demnöchst Return ta Zork).

#### KÜRZESTES ADVENTURE

Unser Redokteur Thamos Werner gewann 1986 einen Preis in der Zeitschrift %4fers für ein Programm-Listing. Hier exklusiv die neueste Versian seines Jugendwerks zum Abtippen für QBosic (liegt MS-005 5.0 und 6.0 bei):

1: INFIL "Pri amplit", aS: IF " < "will emblicate" TERN "PIN "Day to J' - to." | TERN "PIN "Day

# **DIE FANTASTISCHEN 14**

			CD-ROM-Version?	Lust & Frest	
Titel Hersteller Sprache	Day of the Tentacie  LucasArts  Kamplett deutsch		Ja, mit englischer Sprache. CD-ROM mit deutscher Spra- che soll in Kürze folgen.	Tratz allerlei Verrücktheiten bemerkenswert logische Puzz- les und ein Heidenspaß. Nur im letzten Abschnitt geht die Luff etwas raus.	
Titel Hersteller Sprache	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge LucasArts Komplett deutsch		Ja, aber ahne sonderlichen Verbesserungen gegenüber der Disketten-Versian.	Etwas schwerer als der Vorgänger Monkey Island, aber Einsteiger können den gemäßigten Schwierigkeitsgrad »light« wöhlen.	
Titel  Hersteller Sprache	Secret of Monkey Island LucasArts Komplett deutsch		Ja, aber ohne sonderlichen Verbesserungen gegenüber der Disketten-Version.	Herausfordernde, aber nicht sonderlich schwere Puzzles. Abwechslungsreiche Handlung; gute Unterhaltung bis zum Schluß.	1
Titel Hersteller Sproche	Indiana Jones and the Fate of Atlantis LucasArts Komplett deutsch		Ja, mit englischer Sprache.	Das bislang kniffligste Adventure von LucasArts. Ein Eldora- do für Puzzle-Fans, das zudem drei verschiedene Lösungs- wege bietet.	
Titel Hersteller Sprache	Lost Files of Sherlock Holmes Electronic Arts Komplett deutsch		Nein – entgegen früheren Planungen hat Electronic Arts eine CD-Umsetzung verwar- fen.	Mittelschweres, Dialog-lastiges Adventure mit durchschnitt- licher Puzzledichte. Es gibt viele Schauplätze in London zu entdecken.	
Titel  Hersteller Sprache	Legend of Kyrandia Westwood/Virgin Komplett deutsch	chu	Ja, mit englischer Sprache. Dazu können wahlweise deutsche, englische oder französische Untertitel einge- blendet werden.	Leichte Bedienung, niedriger Schwierigkeitsgrad - das idea- le Pragramm für Einsteiger. Erfreulich unterhaltsam, aber das Finale ist etwas dünn geraten.	(A)
Titel Hersteller Sprache	Space Quest V Sierra Komplett deutsch	<b>"</b> "	Noch nicht, Sierra will beld eine CD-Umsetzung anbieten, bei der alle Dialoge (englisch) gesprochen werden.	Das Spiel lebt von den Gags und der Story. Die spärlichen Puzzles sind entweder extrem offensichtlich ader mäßig logisch - ein gewisser Frustfaktor droht.	
Titel Horsteller Sprache	Rex Nebular  Microprose Englisch		Nein	Das Debüt-Adventure von Microprose hat ein komfortobles Anklick-System, das an die LucasArts-Bedienung erinnert. Die Puzzles sind nicht genial, ober manierlich und nicht zu leicht. Nur im letzten Drittel wird das Spiel unnötig frustig.	
Titel  Hersteller Sprache	Star Trek - 25th Anniversary Interplay Komplett deutsch		Ja, mit englischer Sprache. Die original Schauspieler Shatner, Nimoy und Kelly leihen ihren Computerspiel- Abbildern die Stimmen.	Für Trekkies ein Muß! Die einzelnen Adventures machen Spoß. Abzüge gibt's für die dürftige Komplexität und das umfassende Weltraum-Geballer.	
Titel  Hersteller Sprache	Freddy Pharkas Sierra Englisch		Nein	Dus originelle Szenaria und diverse Ideen werden van ein paar Garstigkeiten gebremst. Nerviötend lange Handbuch- abfrage bei der Rezeptmischung und einige sehr obskure Puzzle-Lösun ein.	1
Titel  Hersteller Sprache	Shadow of the Comet Infogrames Komplett deutsch		Nein	Gehobener Schwierigkeitsgrad. Die Puzzles sind nicht direkt unfair, aber mitunter arg verzwickt. Viel Rumprobieren ist angesagt. Es gibt leider keine Mausunterstützung.	•
Titel  Hersteller Sprache	Eco Quest II: Secret of the Rainforest Sierra Komplett deutsch		Nein	Aufmachung und Bedienung bieten den gewohnten Sierra- Standard. Secret of the Rainforest ist auch nicht viel leichter als die Erwachsenen-Adventruss dieses Herstellers. Kinder sind mit einigen umständlichen Puzzles überfordert.	Ĭ
Titel Hersteller Sprache	Leisure Suit Larry 5 Sierra Komplett deutsch		Nein	Einfach mit extrem dünnen Puzzles; lediglich beim Überse- hen futzeliger Deträlls kann mon etwas ins Schleudern kommen. Moegleackung: ein Pseuda-Erwachsenenspiel, äußerst uneratisch.	1
Titel Hersteller Sprache	Darkseed Cyberdreams Komplett deutsch, aber mit ein paar sprochlichen Macken		Nein	Die pseuda-gruselige Stary geht nach hinten los, viele Puzzles sind nerviörend unlogisch und die deutsche Über- setzung wirkt stellenweise recht plump. Sporadische deut- sche Sprachausgabe, deren Inhalte sich peinlicherweise von den Bildschirmtexten unterscheiden.	1

Noch der Lektüre dieser Doppelseite können Sie mitreden: re Sporte der Grofik-Adventures. Abenteuerspiele, die primör Sie listet olle besonders oktuellen und/oder guten Abenteudurch dos Eintippen von Textbefehlen gesteuert werden, fonerspiele ouf. Kurzbeschreibungen und Spielspoß-Wertungen
helfen bei der Komplettierung Ihrer Softwore-Bibliothek. Wir
oder Action-Elementen (wie Infagramos' »Alone in the Dork«)
konzentrieren uns in dieser Tobelle outdie besonders populöbildeen ebenfolls oußen vor.

	Stil & Story	Highlight	Wertung
	Tentsleel Übernehmen die Weltherrschaftt Mit einem Zeitparodo- xan sall der Schlomossel verhindert werden, dach die drei Hel- den landen in verschiedenen Zeitzanen. Humar sott, extra- schräge Gogs.	Ein Galdhamster wird in einer Tiefkühltruhe geparkt und IDO Johre spöter in der Mikrowelle wieder aufgetaut. Ferner: Alte Damen die Treppe runterschubsen und eine Munie mit dem Fla- schenzug transportieren.	93
	Piroien-Adventure der hoorströubenden Art. Untater Secräuber (Le Chuck) will sich an Held (Guybrush Threepwood) rächen. Garantiert nicht ernstzunehmende Parodie ouf Voodae, Bestat- tungsinstitute und Ferienparks aus Freibeuter-Sicht.	Nach einem Schlag auf den Hinterkapf erleht Guybrush eine Traumsequenz, in der seine Eltern ouffouchen, sich in zwei Skelet- te verwandeln und einen Stepptanz varführen - David Lynch ist nichts dagegen.	93
	Unser Held Guybrush muß zunächst drei Prüfungen bestehen, um als Seeräuber anerkannt zu werden. Auf Mankey Island ist er dann hinter Geisterpirat LeChuck her. Hochgradig humarvall.	Schwertkämpfe werden als Thetarische Duelle ousgetragen: Wer om besten Schmähungan pariert, gewinnt. Kastprabei: »Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampfix - »Aha, mal wieder in der Nase gebahrt?«.	91
3	Indiana Janes (richtig, der aus dem Kino) ist zusammen mit sei- ner Kallegin Sophia dem Geheimnis van Atlantis auf der Spur. Humor wird nur in kleineren Prisen gereicht, hier ist ernsthaftes Puzzleknacken angesogt.	Indiana Janes hat während einer Seance einen graßen Auftritt als Gespenst. Der Spieler muß dozu Taschenlampe, Bettuch und eine Totenmaske auftreiben.	89
	Das klassische Krimi-Gespann Sherlock Holmes und Dr. Watson ermittelt im viktorianischen London. Stilvoll-düstere Grafik und ausführliche Gespräche sorgen für die passende Atmosphäre.	Diverse ironische Wortgeplänkel zwischen Holmes und Watson, sehr stilvoll übersetzt. Für den Tierfreund: Spürhund Toby führt Holmes zu einem wichtigen Lagerhaus.	83
	Böses Märchen mit viel Ironie: Der verrückte Hofnarr Malcom hat den König abserviert. Hübsches Fantasy-Ambiente, viel Wald, etwas Magie und ordentlich Humor.	In der Abteilung »Der allerbeste Freund des Menschen«: Zauberer Darm und sein Hausdroche Brandywine (»Brandywine, hast Du schon wieder eine Katze gefressen?«).	77
	Die ultimative Science-fiction-Parodiet Bel den Abenteuern von Müllraumschiff-Kommandant Roger Wilco und seiner demoti- vierten Crew bekommen alle ihr Fett ab. Insider erkennen u.a. Parodien auf Star Trek, Alien, Terminator und 2001.	Rager wird von einem Schnüpfmonster Marke »Alien« angefallen, pflückt den Unhold souverän aus seinem Gesicht und odoptlert ihn als Haustier mit dem schönen Namen Spike.	77
	Auf der Suche nach einem Ärtefakt landet Weltraumheld Rex Nebular auf einem bizarren Planeten. Im Krieg der Geschlichter rotheten Frauen die Männer aus. Viele SF-Gags, offensichtlich Sierras Space Quest-Titeln nachempfunden.	In einem Software-Shop wird die Konkurrenz fleißig geärgert: Die Adventures von «Schara Off-Line» ("wer ist damit wohl gemeint?) [iegon in der «90 % off«-Ausverkaufskiste. Dafür domi- nieren Programme von »Machoprose« die Regale.	74
	Das Spiel zur klassischen TV-Serie Raumschiff Enterprise. Sie erleben 7 Mini-Adventures im Still einzelner Fernsehepisoden. Angereichert mit etwas unglücklichen 3D-Actionszenen, die man nicht überspringen kann.	In der Episode »Another fine mess« taucht Harry Mudd wieder auf, ein olter Bekannter aus der TV-Serie. Der Kleingauner will sich Allen-Reichtimer unter den Nagel reißen und zerdeppert dobei wertvolle Artefakte.	77
)	Der bekehrte Revolverheld Freddy Pharkas will sich als Apothe- ker in ein Wildwest-Kaff zurückziehen, doch die Idylle währt nicht lange. Larry-Erinder Al Lowe persillert Westerer-Kilschees – nicht jede Kugel (bzw. jede Pointe) ist ein Treffer.	Ein ganzes Spiel lang schmachtet Freddie die anmutige Lehrerin Penelope an, die sich im Finale als kernige Bösewichtin entpuppt (Oops, haben wir jetzt den Schlußgag verroten?).	68
	Motive ous den gesammelten Werken des Harrar-Schriffstellers Haward Phillips Lovecraft wurden für dieses Grusel-Adventure außbereitel. Die Handlung ist entsprechend ernst und läßt wenig Raum für humoristische Nuoncen.	Held wird van einem ausgesprochen garstigen, Reißzähne wet- zenden Manster durch ein Hählenlabyrinht gehetzt. In letzter Sekunde bucht eine Öffnung in der Decke auf, eine Strikleiter wird heruntergewarfen, Rettung in letzter Sekunden - tief durchot- men!	66
2	Der aufgeweckte Dreikäsehoch Adom ist der Sohn eines Ökala- gen, der rund um die Welt reist. Bei seinem Auftrag im trapi- schen Regerwold nimmt Popi den Filius mit. Süßes ternspell mit Öko-Tauch, das vor allem für Kinder kanzipiert wurde. Für erwachsene Adventure-Einsteiger nicht minder spielenswert.	Adom schließt Freundschaft mit einer putzigen Fledermaus. Am Schluß des Spiels lupft sie einen Flügel und offenbort Nachwuchs- freuden: Der Baby-Flattermann erreicht einen häheren Herzigkeits- Faktor als Bambi.	65
3	Das 4. Spiel mit Möchtegem-Frauenheld Larry Laffer (nach Lorry 3 kam gleich Lorry 5). Unser Held soll unter drei aufreizenden Bewerberinnen die passende Maderatin for eine TV-Shaw des Senders »Parn Prad« aus wählen. Viele Gogs, aber dovon gut die Hälfte Fahlzündungen.	Die Mafia packt subversive Batschaften in Rap-Texte, die den Porno-Umsotz fördern sallen (tv uns leid, aber das ganze Spiel bewegt sich auf diesem Niveau).	61
,	Der argiase Schriftsteller Mike Dawsan hat ein Häuschen gemie- tet, das ols Dimensionstar zu einer Welt voller blutrünstiger Alli- ens dient ("adabei sind laut Vertrag keine Untermieter erfaubt). Hachauflösende Düstergrafik; Humor gibt's nur in unfreiwilliger Farm.	Beim Treffen mit dem Nachbar wonkt dieser zielstrebig heran, entreißt Ihnen eine Whiskyflasche, gludkert kräftig var sich hin und stapft mit den Worten Skchän, dich zu sehens wieder davan- saviel zum Thema »realistische Interaktian mit anderen Spielfigu- ren«.	38

Kammandas farmt, machte bei einer ersten Varführung in den USA einen gutan Eindruck. In punkta Stary und Puzzle-Ideen hat uns das Team um Bab Bates nach nie enttäuscht.







KYRANDIA II (Westwood/Virgin)

Die junge Magierin Zenthia hat's nicht leicht: Ihr tratteliger Bayfriend will sie dauernd beschützen und tappt dabei selber in jede Falle, Grofik und Steuerung werden dem ersten Kyrondia-Adventure ähneln; Westwaad verspricht eine feine Handlung mit viel Humar.

SAM & MAX HIT THE ROAD (Lucus Arts) Man nehme eine Parodie auf die Krimis der Schwarzen Serie, zwei Privatdetektive aus dem Tierreich und eine Gag-Handlung à la »Day of the Tentacle« - schan hat man die Grundelemente van »Sam & Max hit the Raad« beisammen.

RETURN TO ZORK (Infocam/Activision)

Infocam is back! Mit nevem Programmier Team, nevem Spieldesign und einem neuen »Great Underground Empire«, Das jüngsta System sall die Ican-Manie auf die Spitze führen: Über 200 Icans (nach einem System geschickt sartiert) sallen die Kamplexität der alten Text-Adventures in die Grafikwelt der 90er Jahre transportieren.







einem fernen Planeten statt: Menschen stoßen auf die Überreste einer uroltan Alien-Kultur. Das Spieldesign des ernsten SF-Adventures stammt van Brian Mariar-

STAR TREK II (Interplay)

Kirk an Brücke: Die Trekkie-Mania schwappt umgebremst frählich var sich hin. Var allem eingefleischte Fans der TV-Serie »Raumschiff Enterprise« sallen bei »Star Trek II: Judgement Rites« bedient werden. Acht neue Mini-Adventures im Stile der Fernsehepisaden stehen anORAGONSPHERE (Microprose)

Das »Return of the Phantam« nicht gerader der Gipfel der Progrommierkunst war, gibt Microprose im Handbuch selber zu. Sinngemäß heißt es da: »Wer etwas herausfardernde Adventures mit richtigen Puzzles bevarzugt, der warte auf Drogansphere«. Tun wir dach glatt. Das salide Micraprose-System wird hier mit ainer saftigen Fantasy-Stary gekreuzt.



ty, die Staryidee van Steven Spielberg.

LEISURE SUIT LARRY 6 (Sierra) Al Lawe will es wissen: »Larry 6« hat mehr Sex! Larry strandet mit einem Outzend williger Damen auf einer einsamen Insel, Um das Vergnügen zu erhöhen, sall HiRes-Grafik die diversen Rundungen besanders plastisch auf den Schirm bringen.





BENEATH A STEEL SKY (Virgin)

SIMON THE SORCERER (Adventure Soft) Ein neues englisches Pragrammierteam will LucasArts den Kampf ansagen. Das humarvalle Magie-Adventure »Simon the Sarcerer« sall Stärken bei Bedienung und Grafik mit wesentlichen kamplexeren Puzzles verbinden.

COMPANIONS OF XANTH (Legend) Nach ein Versuch, den Infocam-Stil in die 90er zu retten: Ein Anklicksystem, daß mit künstlicher Intelligenz kamplexe Sätze und

Eine düstare Zukunftsvisian sall van Camic-Zeichner Dave Gibbans (»The Watchmen«) und dem Team van Revalutian kommen. Bei »Beneath a Steel Sky« geht es um einen amaklaufenden Supercamputer. Über das Spielystam ist nicht viel bekannt, da es gegenüber dem mißglückten Vorgänger »Lure af the Temptress« gewaltig geändert werden sall. (hl/bs)



PC/IBM

PC/IRM

## WIAL-VERSAND GmbH Liegnitzerstr. 13

## 82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273 Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

Preichits PC

PC/IRM



Ihre Karriere als Mittelstürmer scheiterte an den hahen Rechnungen für die vielen Metallkeramik-Kronen? Wie gut, daß es den treuen PC aibt: Er macht aus jedem Spargeltarzan einen NHL-Star - und das ahne den Eishackey-typischen Verschleiß an Rippen und Schneidezähnen.

och 25 Sekunden sind im Schlußdrittel zu spielen. Die gegnerische Mannschaft führt mit einem Tor Vorsprung. Auf den Tribünen grummelt das Publikum; das Heimteam läuft nervös dem Rückstand hinterher. Da setzt der welt-

berühmte Chefcoach alles auf eine Karte: Er holt seinen Torwart vom Eis und ersetzt ihn durch einen weiteren Stürmer. Der zusätzliche Feldspieler kurvt in die Angriffszone, erhält einen schnellen Querpaß und setzt den Puck unhaltbar in die Marschen.

die Maschen – Tor!



Wenn der Puck nach einer schönen Kombinatian im gegnerischen Tar versenkt wurde, freuen sich lhre Spieler wie die Schneekänige

Solche aufregenden Eishockey-Szenen spielen sich nicht nur in heiligen Sportstätten von Düsseldorf bis Bad Tölz ab. Mit »NHL Hockeye liefert Electronic Arts eine piekfeine Simulation dieser Sportart ab, die mit höchster Regelgenauigkeit besticht. Im Gegensatz zum Strategiespiel »Eishockey Manager« von Software 2000 steht bei NHL Hockey die Action auf dem Eis im Mittelpunkt. Sie steuern selber den puckführenden Crack Ihres Teams und entscheiden mit klugen Pässen und gewaltigen Schlagschüssen über Sieg oder Niederlage. Wer auf eine Prise Strategie nicht verzichten möchte, darf die Aufstellungsreihen seiner Spieler editieren. Bis



Sie steuern bei diesem Konter den Spieler mit der Nummer 17. Der beste Spielzug ist jetzt ein Paß zu dem freistehenden Team-Kollegen links aben.

zum letzten Ersatzbankdrücker simuliert das Programm die kompletten Kader aller 24 Mannschaften der nordamerikanischen Profiliga NHL – Turniermodus und Statistik-Fundgrube inbegriffen.

Bei der Darstellung der Action auf dem Eis ist das Spielfeld größer als der Bildschimm; ergo wird ein Ausschnitt gescrollt. Die »Kamera« folgt dabei immer dem Puck. Am unteren Bildrand werden Informationen über Ergebnis, verbleibende Strafzeiten und Spielerreihen eingeblendet. Je länger Ihre Jungs auf dem Eis sind, desto rascher schwinden deren Kräf-



#### IM WETTBEWERB

Echte Konkurrenten hat NHL Hackey kaum zu fürchten. Der themotisch verwandte Eishackey Manager ist ein reines Strategiespiel bar jeglicher Actian. Bethes-

NHL HOCKEY Sensible Soccer Eishockey Manager

Eishockey Manuger Wayne Gretzky Hockey 3

das Wayne Gretzky 3 macht im direkten Vergleich zu NHL eine schloppe Figur; Eletranic Art's neues Eis-Feignis heimst durch die Bank bessere Wertungen ein. Grafik, Saund, Steuerung, Ligomodus und Langseihmotivatian sind bei NHL Hockey varbildlich. Wer bei Mannschaftspartarten eine Extrapartian Action und Hektik schätzt, möge ouch mal ein Prabemarth bei Renegades Fußboll-Simulatian Sensible Socser wagen.

88

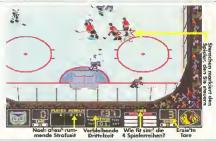
81

te. Wechseln Sie rechtzeitig aus, bevor die erlahmenden Stars von taufrischen Gegenspielern ausgetrickst werden. Sobald ein Mitglied Ihres Teams in Scheibenbesitz kommt, haben Sie den Burschen automatisch unter Kontrolle. Der Mann mit dem Puck - egal, ob Freund oder Feind wird durch ein Sternchen besonders leicht erkennbar gemacht. Die Mitspieler werden vom Computer übernommen und verhalten sich entsprechend ihrer Position: Flügelstürmer lauern links und rechts vor dem gegnerischen Tor auf ein Zuspiel; Verteidiger sichern an der blauen Linie das eigene Drittel ab. thr Spieler schlittert in iene Richtung, in die Sie mit dem lovstick steuern

Als Tempobremse erweisen sich Kehrtwendungen: Wie beim richtigen Eishockey muß der Spieler abbremsen, sich drehen und kann dann von neuem beschleunigen. Um schnell zu kontern, sind deshalb Pässe zu Mitspielern günstig, die bereits die richtige Laufrichtung eingeschlagen haben. Mit dem ersten Feuerknopf wird der Paß ausgeführt; Strafbank schmaren



Im schicken Ambiente eines TV-Studias schnitzt man sich seine Wunsch-Optionen zurecht



Alle wichtigen Anzeigen sind platzsparend am unteren Bildrand untergebracht

02:29 EDM Injung #24 Dave Manson sone for 1 period



Bei harten Checks kann ein Spieler verletzt ausscheiden. Wenigstens muß der Übeltäter ein paar Minuten auf der

die Richtung legen Sie mit dem Joystick fest. Da die computergesteuerten Mitspieler versuchen, dem Puck entgegenzukommen, ist das Verteilen von Pässen gar nicht schwer, sofern nicht ein besser postierter Gegner dazwischenfunkt. Mit etwas Übung »riecht« man sogar, wo sich einzelne Mit-



spieler außerhalb des sichtbaren Bildaus-

schnitts aufhalten. Der zweite Feuerknopf dient zum Schießen.

Auch hier wird die Richtung von der Joystickhaltung während des Abfeuerns beeinflußt, le länger der Knopf gedrückt wird, desto wuchtiger fällt der Schuß aus - vom soften Schlenzer bis zum doppelten Schlagschuß Marke »Bandenbrecher«. Durch raufbzw. runterziehen des Knüppels beeinflußt. man außerdem die Schußhöhe.

In der Defensive schalten Sie per Knopfdruck auf den Spieler um, der gerade der Scheibe am nächsten steht, Greift Ihr Team an, kontrollieren Sie automatisch den Akteur, der den Puck führt. Außerdem können Sie in der Abwehr mit mehr oder weniger sanften Knuffs versuchen, den Gegner vom Eis zu holen. Saubere Checks bringen schnell die Scheibe zurück; bei überharten Knüppeleien greift manchmal der Schiedsrichter ein. Der Sünder darf dann zwei Minuten auf der Strafbank über das Gute im Menschen nachdenken

Mit einem Mann mehr auf dem Eis hat der Gegner in dieser Zeitspanne eine gute Chance, einen Treffer zu erzielen. Nach der Attacke eines besonders ruppigen Spielers

kann das Opfergar verletzt ausscheiden. Wenn der beste Stürmer für den Rest eines engen Matches ausfällt, haben Sie berechtigten Grund zum fluchen. Stellen Sie sich das Toreschießen ia nicht zu einfach vor. Wer sich einfach

den Puck schnappt, um einsam und allein zu agieren, hat meistens Pech. Auch wenn die gegnerische Abwehr Sie zum Schuß kommen läßt, ist der Torwart kaum zu überwinden - der richtet sein Stellungsspiel immer nach dem Spieler in Scheibenbesitz. Durch Querpässe und schnelle Schüsse in die lange Ecke kann man den Goalie austricksen. Häufig



### HEINRICH LEMMARDT

Eine lange Durststrecke für Eishackey-Fans geht varüber. Wer selber auf dem Eis herumtaben wallte, mußte bislang mit gehabenen Mittelmäßigkeiten vam Schlage eines Wayne Gretzky 3 varlieb nehmen. Doch bei NHL Hackey werden die Maßstäbe mit Schlagschuß-Tempa nach aben gejagt: Mit salider Grafik, hervarragendem Digi-Saund, kluger Steverung und einem Liga-Madus für die Langzeit-Mativatian erntet das Pragramm reichlich Lorbeeren.

Den Pragrammierern ist es hervarragend gelungen, eine richtige Sportsimulatian zu schaffen. Gewiß ist beim Spielablauf einiges an Tempa drin, aber mit dumpfem Balzen alleine gewinnen Sie keinen Blumentapf, geschweige denn den Stanley Cup. Listige Kambingtianen und gut gezielte Schlenzer sind die Erfalgsgaranten, Jeder einzelne Spieler hat bestimmte Stärken und Schwächen; im Laufe einer Saisan erkennt man »seine« Junas safart an den Trikatnummern und identifiziert sich richtig mit ihnen (da kammt Freude auf, wenn der lange glücklas aperierende Center in einem Spiel einen Hattrick und damit den Sprung in die Liga-Liste der besten Scarer schafft).

Liebhaber ausgereifter, intelligenter Spartspiele werden van diesem Pragramm geradezu verwähnt, Investieren Sie neben der Einspielzeit ein bißchen Kleingeld in die nätige Hardware (namentlich eine schnelle VGA-Karte und ein Gravis Game Pad); der Lahn ist eine unafaublich »echt« wirkende Eishackey-Simulation, NHL Hackey schafft es perfekt, die Spannung, Dramatik und alle spielerischen Finessen dieser Spartart einzufangen.



Wen spiel' ich nun an? Der Center wurde van der gegnerischen Abwehr erfolgreich zu Fall ashracht.



kann er die Scheibe dann nur abprallen lassen; wer schnell schaltet, spitzelt dann den Puck in die für einige Sekundenbruchteile lang unbewachte Ecke des Tores. Sobald ein Treffer fällt werden der

Bei Freund-Schütze, dessen Gesamtzahl an Saisontreffern und die Vorschaftsspielen lagengeber angezeigt. Solche Augenblicke höchster irdiwählen Sie zwei heliescher Verzückung laden außerdem zu einem Druck auf die bige Mann-»R«-Taste an, um im Replay-Modus die Wiederholung zu schaften und treten gegen studieren. Wie bei einem Videorecorder können Sie die letzden Camputen 25 Sekunden des Spielgeschehens vor und zurück sputer ader len oder in Zeitlupe nochmals bewundern. Neben dem üblieinen Freund an chen Darstellungs-Modus, bei dem die Kamera stets dem Puck folgt, dürfen Sie hier auch einen bestimmten Spieler ständig im Bildausschnitt behalten. Alle Replays Jassen sich natürlich speichern.

Electronic Arts hat wohl einen dicken Scheck ausgeschrieben, um die Rechte an den Teams der nordamerikanischen



Ein Blick auf die gesamte Spielfläche aus der Tatalen



Beim Liga-Madus übernehmen beliebig viele menschliche Mitstreiter je ein NHL-Team



# THOMAS WERNER

Verletzungen, blaue Augen und eine Strafbank für bäse Buben: Wer mal eine Eishackey-Übertragung im Fernsehen gesehen hat, wird hier alle kurzweiligen Spielelemente wiederfinden. Dazu gehärt allerdings auch die Frage »Wa ist denn der Puck?«. Die kleine schwarze Scheibe ist in der Hitze des Gefechts nicht immer ganz leicht auszumachen; zum Glück wird die Spielfigur, welche das gute Stück gerade unter Kantralle hat, mit einem Sternchen markiert.

Auch wer Sportspielen sanst ein wenig skeptisch gegenübersteht, wird van der Atmasphäre beeindruckt sein. Die digitalisierten Schlachtenbummler gräfen bemerkenswert lebensecht. Es ist ein darniger Weg, bis man gut genug ist, um auch die stärksten Camputerteams vam Eis zu putzen kann - langweilig wird es einem dabei aber nie. NHL Hackey ist ein Spartspiel mit Klasse, das eine ausgewogene Mischung aus Action und Simulation ausgesprachen lecker präsentiert.

Profiliga NHL zu erwerben. Entsprechend weidlich wird diese Lizenz ausgenutzt. Bis zum letzten Spieler sind alle NHL-Mannschaften komplett mit den Kadern der abgelaufenen 92/93-Saison vertreten – vom Stanley-Cup-Gewinner Montreal bis zu den New York Islanders, bei denen der Deutsche Uwe Krupp seine Brötchen verdient.

Für jeden einzelnen Spieler gibt es gut ein Dutzend Kategorien mit statistischen Werten. Stärken und Schwächen wurden den Ebenbildern aus der NHL nachempfunden; wie in Wirklichkeit können einige Spieler besser schießen oder genauer passen, checken härter oder sind schneller beim Schlittschuh-Spurt. Das wirkt sich natürlich auf die Mannschaften aus, deren Qualität vom Spielerstamm abhängt. Wenn Sie mit einer Gurkentruppe antreten, haben Sie es



Verewigen Sie die schänsten Spielzüge mit dem »Replay«-Recarder



Der Terminkalender eines NHL-Vereins ist gut gefüllt

wesentlich schwerer als mit einem hochkarätig besetzten Team voller Puck-Artisten.

Sie können ein Freundschaftsspiel wagen, bei einer Play-Off-Runde teil-

nehmen oder eine ganze Saison inklusive Vorrunde und Tabellen absolvieren. Der Spielplan der letzten NHL-Saison wird übernommen oder ein neuer Terminkalender per Zufall generiert. Beliebig viele der 24 Teams übernehmen menschliche Spieler; alle anderen Clubs steuert dann der Computer. Spielstände, Statistiken und Tabellen werden fröhlich gespeichert. Dank einer Export/Import-Fuktion können mehrere Spieler thre Zwischenstände austauschen. Sie spielen z.B. mit Ihrem Team, exportieren dann den Liga-Stand und schicken ihn auf einer Diskette einem Freund. Der importiert Ihre Daten, spielt sein Match und exportiert die um dieses Ergebnis bereicherte Liga-Version wieder für Sie - besser als Briefschach. Der Zugriff auf einzelne Mannschaften läßt sich sogar mit einem Paßwort schützen.

Auch die hartnäckigsten Fans von Zahlen-Trivia werden bei NHL Hockey nachhaltig befriedigt. Die besten Spieler und Teams der Liga werden in allen nur denkbaren Kategorien ermittelt - vom erfolgreichsten Torschützen bei Unterzahl-Situationen bis zum penetrantesten Strafbank-Drücker. Üppig auch die Auswahl an Spieloptionen: Viele wichtige Parameter können Sie nach Ihrem Geschmack verändern. Durch das Abschaften von Regeln wie Abseits, Zwei-Linien-Paß oder Spielerreihen-Wechsel wird die realistische Simulation zum eher Action-betonten Eishockey, Die Länge eines Spieldrittels läßt sich genauso wählen wie ein Match gegen einen menschlichen Gegner.

Ein Kapitel für sich ist der Sound, Electronic Arts hat gnadenlos herumdigitalisiert und gibt Ihnen allen Grund, mit Ihrer Soundblaster-kompatiblen Karte glücklich und zufrieden zu sein. Alle Spielgeräusche vom Klacken der Schläger bis zum realistisch mitgehenden Publikum ertönen in bester Digi-Qualität. Besonders liebevoll sind die Äußerungen der

> Zuschauer: Sie buhen bei Fouls, werden bei lauem Mittelfeldgeflänkel eher leise. beklatschen Tore lautstark und stöhnen kollektiv, wenn eine Chance knapp vergeben wurde.

Die Fans sind natürlich parteiisch und beiubeln bevorzugt Erfolge der Heimmannschaft. Wenn am Ende einer Partie die drei wertvollsten Spieler des Matchs gewählt wurden, kommt dies besonders gut rüber: Die Wahl eines gegnerischen Stars wird mit



Steht es nach der regulären Spielzeit unentschieden, folgt die Verlängerung. Wer beim »Sudden Death« das erste Tar erzielt, gewinnt das Match.

# HARDWARE-TIPS

NHL Hackey dürstet nicht nach übertrieben vielen MHz, aber ein paar andere PC-Kampanenten kännen den Spielspaß wesentlich beeinflussen. Es ist eines van den Pragrammen, bei denen die Grafikkarte verblüffende Auswirkungen auf die Geschwindiakeit hat. Auf einem 66-MHz-Rechner mit einer müden VGA-Karte war das Scralling lahmer und ruckliger als auf einem 486-DX mit bescheidenen 25 MHz, der aber mit einer Speedstar 24 X bestückt war. Mehr zu den Geschwindigkeits-Unterschieden bei VGA-Karten erfahren Sie in unseren Grafik-Special aus PC Player 8/93.

Wagen Sie es ja nicht, dieses Pragramm mit Maus ader Tastatur zu steuern. Es geht zwar thearetisch, ruiniert aber viel vam Spielaefühl. Ein Analag-Jaystick ist erträglich, ein digitaler besser, einzig und allein das Gravis Game Pad aptimal.







Var dem ersten Bully gibt's einiges zu tun und zu betrachten: Die Aufstellungen und Stärken der beiden Teams werden aufaelistet. Sie kännen noch schnell die Mannschaftsaufstellung ändern, bevar die Nationalhymne gespielt wird.

verhaltenem Geraune quittiert; bei der Ehrung eines Mannes aus der Heimmannschaft kennt die Euphorie keine Grenzen. Tore und Strafzeiten werden außerdem von einem Stadionkommentator verlesen und kernige Anfeuerungsmelodien à la »We wil rock vou« runden die akustische Palette ah. Wer sich hei soviel Gedröhne in seiner Konzentration gestört fühlt, kann Sprache, Musik und Sound-



Spieltag werden die

Statistiken aufgefrischt



PC PLAYER 9/93 20

# TORNADO

Flink wie ein Wirbelwind und mindestens genausa zerstärerisch: Im »Tarnada« rasen Sie im Tiefflug dem Ziel entgegen.



ögen Sie Tiefflieger? Wenn Sie in der Nähe einer Luftwaffen-Basis wohnen, werden Sie diese Frage wahrscheinlich mit einem ärgerlichen »Nein« beantworten. Flug-

Die Karte wirkt auf den ersten Blick ein wenig schlicht, dach im Tarnada steckt wesentlich mehr

zeug-Fans sind hingegen von »Tiefflug-Fähigkeiten eines »Tornados« fasziniert. Mit Schwenkflügeln, Spezial-Radar, Computer-Landkarten und intelligentem Autopiloten ausgestatte, erlaubt er thnen, hundert Meter über dem Erdboden genauestens und crashsicher ein Ziel anzusteuern; allesunterhalb der Sichtgrenze fast

> jedes feindlichen Radars. Bei der Simulations-Wut, die Softwarehäuser weltweit an den Tag gelegt haben, wares nur eine Frage der Zeit, bis ein digitaler Tornado die PCs heimsuchte. Die englische Firma



Raketeneinschlagt Jetzt nur nicht in Panik geratent

Digital Integration hat sich des Tieffliegers in zwei Jahre langer Kleinarbeit angenommen und ein äußerst interessantes Software-Päckchen geschnürt.

In »Tornado« werden zwei verschiedene Typen des Torna-

do-Jets simuliert. In der IDS-Variante (Interdictor / Strike) finden wir den Tornado in seiner klassischen Aufgabe wieder: Knapp über dem Erdboden, mit einem dicken Bombenpaket unter dem Rumpf. Die ADV-Version (Air Defence Variant) ist für die Luftabwehr gedacht, ein Gebiet, in dem der Tornado nur nach kleineren Umbauten einsetzbar ist. Beide Maschinen werden von zwei Piloten geflogen; der Hintermann bedient diverse Computer- und Navigationssysteme und muß dafür auf den Cockpit-Ausblick verzichten. Im Spiel Tornado übernehmen Sie beide Rollen und schalten.

ten mit der Tastatur zwischen diesen Plätzen um. Nach Programmstart werden sie von freundlichen Menüs in



### BORIS SCHNEIDER

Das Thema »Tarnada« hat den Pragrammierern erfrischend gut getan. Endlich gibt es mal wieder eine Flugsimulatian, die aus der äden Micraprase-Missians-Struktur ausbricht und mit neuen Flugzeugen und Waffensystemen frischen Wind in das ausgelutschte Genre einbringt. Die Tamada-Pragrammierer gehen dabei sicher ein hahes Risika ein, In Zeiten, in denen der Käufer eher auf bunte Bilder als auf einen knackigen Autapilaten achtet, tut sich ein Tarnada

natürlich schwer. Hut ab var dem Missianen-Planer, Nach dem ersten Schack (das Ding erinnerte mich fürchterlich an »Harrier Strike« van Damark) wurde mein Grinsen immer breiter. Dieser Pragrammteil ist nicht nur detailreich, sandem auch sehr gut bedienbar. Das Festlegen van Flugmarken, das Suchen nach der perfekten Raute, die Kaardinatian van sechs Tarnadas, die zeitgleich aus sechs Richtungen kammend am Ziel eintreffen sallen - das alles macht hier tatsächlich Spaß, Und wem es

zu viel Arbeit ist, der kann immer nach auf 60 Missianen mit vargefertigen Flugplänen zurückgreifen.

Nur eines stößt mir squer auf: Das ewige Getue mancher Saftware-Hersteller, daß ihr Pragramm das realistischste wäre. Auch bei Tarnada muß man im Handbuch diese Aussage mehrfach über sich ergehen lassen. Nach drei Flugstunden kann man jedach genug »Bugs« aufzählen, die den Hersteller eigentlich schamesrat werden lassen sallten. Da fliegt in einem feindlichen Verband schan mal ein Jet durch einen anderen durch (ein witziger grafischer Effekt) ader ein einzelner Laster eines LKW-Kanvais fährt durch eine Brücke durch, während die Kallegen brav die Steigung der Straße mitmachen. Diese Aufzählung sall dem Spaß mit Tarnada aber keinen Abbruch tun. Lediglich der Bug, der den Saundblaster-Sound nach ein paar Sekunden verstummen läßt (und der in Kürze behaben sein sall),

macht mir emsthaft Sargen.

Ansansten: Guten Flug!

Saftware.

Objektdesign ist liebevoll: Da

gibt es richtige Bahnhofshal-

len, Zäune, detaillierte

Stramleitungen, Bunker mit

korrekten Lüftungsschächten

und relativ echt aussehende

Fabrikanlagen. Bei der Gra-

fik läßt sich, im Gegensatz zu

manch anderer auf Optik

getrimmten Simulation, we-

niastens die Flughöhe in-

chen die Maus zum Zielan-

wählen und müssen Waffen erst umständlich entsichern:

Kamera Ansichten und Auto-

piloten teilen sich die Funktionstasten. Als Ausgleich

gibt es eines der besten Hand-

bücher der ganzen Branche.

Der 300 Seiten-Schinken liest sich sehr angenehm (auch

wenn die deutsche Überset-

zung stellenweise etwas halprig ist) und behandelt alle

Themen ausführlich. Aller-

dings fehlt ein knapper Referenzteil; wer eine bestimmte

Information sucht, ist eine

Weile am Blättern.

stinktiv erfassen Etwas umständlich: Sie brau-

### THOMAS WERNER

gleich abheben will, kann mit der »Quickstart«-Option ohne viel Geklicke ins Geschehen einsteigen. Zwei Missionen in zwei Schwierigkeitsgraden stehen zur Wahl, Ansonsten können Sie sich zwischen den Punkten »Simulator«, »Training« und »Combat« entscheiden. Der Simulator enthält zwanzig grundlegende Flugübungen für Anfänger und macht Sie mit den Besonderheiten des Tornado vertraut. Im »Training« lernen Sie in zehn Missionen, mit Gegnern umzugehen und der »Combat« teilt sich wiederum in »Missions«, »Commands« und »Campaigns« auf. Die dreißig Missions sind vorgegebene Missionen mit komplettem Flugplan. In den neun Commands übernehmen Sie das Kommando und müssen selber die Flugpläne erstellen, um bestimmte Ziele anzugreifen. Bei den sechs Campaigns schlüpfen Sie in die Rolle des Einsatzleiters, der sogar entscheidet, welche Ziele angeflogen werden sollen. Normalerweise müßten Sie sich brav durch alle diese Missionen nach oben arbeiten, bis Sie schließlich an Campaigns teilnehmen dürften. Doch wer mal in diese Programmteile reinschnuppern will, kann mit dem gespei-

cherten Piloten » Grp. Capt. deFault« an

jede Mission ran. Allerdings dürfen Sie

mit diesem Captain keine Ihrer Lei-

hochauflösender Grafik begrüßt. Wer

stungen abspeichern. Alle Missionen finden in völlig fiktiven Kampfgebieten statt, für die es keinerlei geographische Namen gibt. Sie fliegen für die »Blauen« (die typische Nato-Ausrüstung im Gepäck führen). während Ihre orangefarbenen Gegner mit den Waffen des



Trotz simpler Grafik ist die Gegend sehr detailreich. Städte haben beispielsweise Bahnhöfe, komplett mit Gleisen und passender Halle.



Der zweite Mann im Cockpit sieht nur auf dem Bildschirm, was draußen var sich geht

ehemaligen Warschauer Pakts ausgestattet sind. In den Flugsequenzen verwendet Tornado »klassische« Polygon-Grafik, die schon seit Jahren In Flugsimulationen Verwendung findet. Wie es sich für einen bodennahen Jet gehört, haben die Programmierer viele recht detallierte Bodenobjekte eingebaut und auch auf Hügel nicht verzichtet. Tiefflug in nur 150 Meter Höhe ist dank der zahlreichen Autopiloten kein Problem; wenn Sie den Terrain-Verfolgungs-Modus einschalten, hält der Tornado automatisch seine Höhe über dem Boden und macht fast jede Berg- und Talbahn mit, ohne daß Sie den Steuerknüppel anfassen müßten. Weitere Autopiloten-Programme halten Sie auf dem im Missionsplaner eingestellten Weg, machen einen kompletten Landeanflug oder steuern Sie einfach auf ein in der Karte designiertes Ziel zu. Ähnlich intelligent arbeiten die Waffencomputer, Solange Sie nicht den Bombenabwurf auf Handbetrieb umstel-

len, müssen Sie nur ungefähr auf Ihre Ziele draufhalten; der

perfekte Abwurfzeitpunkt wird vom Computer eingehalten. Das Ganze funktio-

niert sogar bei komplizierten Manövern, in denen Sie eine Bombe in einer ballistischen Flugbahn im Steigilug werfen, statt sie einfach fallen zu lassen

Glauben Sie aber

nicht, daß der Tornado deswegen ein Kinderspiel sei. Während Routine-Aufgaben relativ automatisch erledigt werden können, müssen Sie dennoch auf unerwartete Situationen reagieren. Außerdem gibt es viele Gerätschaften, die der Autopilot nicht steuert, wie beispielsweise die Schwenkflügel des Tornado: Wenn Sie



Formschöne Krater künden vam erfalgreichen Bombenabwurf



dadurch wird die Tarnada-Grafik schneller

zu schnell mit voll ausgefahrenen Tragflächen durch die Landschaft zischen, kann das leicht zu empfindlichen Schäden und langen Reparatur-Zeiten führen.

Neben dem 3D-Flugteil ist ein mindestens ebenso aufwendiger Missionsplaner vorhanden. Dieser Teil wird in HiRes-VGA-Grafik dargestellt und dient dem exakten Editieren Ihres Flugplans. Neben einer detallierten digitalen Karte, auf der Sie alle Freund- und Feindpositionen abrufen können, gibt es diverse Hilfsfunktionen, wie einen Geschwindigkeitsrechner oder eine Terrain-Erkundung. Das Jonglieren mit Flugzeiten und Geschwindigkeiten ist bei einem Einsatz mit mehreren Tornados äußerst wichtig. Um den Gegner zu verwirren und die Überlebenschancen aller Flugzeuge zu erhöhen, sollten alle ihre Flieger gleichzeitig, aber aus ver-



Im Missianenplaner wurden leider nur die Missians-Beschreibungen ins Deutsche übersetzt. Der Rest bleibt Englisch.



### IM WETTBEWERB

Die Luft ist dünn bei den wer- Aces of the Pacific 92 tungsstarken Jet-Simulationen; Striks Commander 88 thematisch dach recht unter-Felcon 3.0 83 schiedliche Spiele wie Strike TORNADO 82 Cammander sallte man aber F-15 Strike Eagls III nicht mit Tornada vergleichen. In seiner Klasse finden sich eher

Falcan 3.0 (noch mehr Realismus und technischer Aufwand) und F-15 Strike Eagle III (langweiligere Missianen). Für Einsteiger ins Jet-Genre ist Tarnada tratz niedrigerer Wertung höchst empfehlenswert; das sehr gute Handbuch und der übersichtlichere Missianenplaner verweisen den hochkamplexen Falcan auf die hinteren Ränge.

schiedenen Richtungen angreifen. Die Planung solcher Finsätze ist nur ein Teil der Arbeit: wenn Sie später im Cockpit sitzen, zeigen die Autopiloten unerbittlich an, wieviele Sekunden (oder gar Minuten) sie zu früh oder zu spät am nächsten Punkt eintreffen werden. Die Missions-Profil-Funktion ist

wohl der nützlichste Teil des Planers. Hier können Sie nicht nur absehen, welche Höhenunterschiede das Gelände auf Ihrer Route macht; gleichzeitig lesen Sie in der Grafik ab, wann Sie mit Luftabwehrraketen zu rechnen haben und wo Gefahren bestehen, von feindlichem Radar aufgespürt zu werden.

Ein Zwei-Spieler-Modus steckt ebenfalls in Tornado drin, doch dieser ist relativ limitiert. Zwei Tornados können gegeneinander antreten; gemeinsame Missionen oder gar eine Aufteilung Pilot / Copilot an zwei Rechnern (wie sie bei F15 III möglich ist) sind nicht vorgesehen.



Das sieht alles kamplizierter aus, als es ist: Der Missians-Planer bietet reichlich nützliche Funktianen wie etwa das »Waypaint-Profile«, hier am unteren Bildrand.



### TORNADO

_		
	PC/XT	
	EGA	100
	AdLib/Saundbl.	
	Tastatur	- 10

286 VGA Raland Mous Mous

■ 386/486 □ Super VGA ☐ General Midi Joystick

Spisls-Typ Flugsimulation Hnrstellni Digital Integration Cn.-Prnis DM 13D,-Kapierschutz Anleitung Spleltext Bridlsnung

Diskettsn-Kspierschutz (nur bei Installation) Deutsch; sehr gut tsils Deutsch; teils Englisch; verstündlich Gut Anspruch

Grafik Sound

Fär Fortgeschrittsns und Prafis Gut Assesichend

Wir smofsklan: 386er (min. 33 MHz) mlt Maus, Jaystick und VGA.

Frsiss RAM: mia. 6DO KByts

Esstplattenplatz: cn. 7 MBvts

Basanderhaltas: Sehr amfangreichsa

Handbuch, Zwsi-Spielsr-Madus.



# WENN'S IN DER FREIZEIT NICHT IMMER **ABWASCH SEIN SOLL...**



9,80

# MANDALA - DAS SPIEL FÜR GESTRESSTE

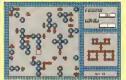


Schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht: Mandala kann süchtig machen! (für Windows)

49,80

# SPIELESAMMLUNG II

4 Spiele für Spaß und Spannung: Nieder mit der Mauer mit "Blocker". Knacken Sie den Code von "Superhirn". Puzzeln Sie sich durchs Labyrint mit "Quix". Schlagen Sie "Handikap" mit großen Sprüngen. (für Windows)



# SPIELESAMMLUNG I

4 Spiele für Spaß und Spannung: Lassen Sie die Schlange 'Boa" fressen. Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC. **DIM 49,80** \* (für Windows)

# **BOBBY IM TAL DER** KÖNIGE

Fur jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele 'Bobby im Tal der Könige", 'Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie. **DM 49,80** \* (für Windows)

# PC-SPIEL DES WISSENS 1: KNOWY

Das Trivial Pursuit für den Computer. Mit dem kleinen Unterschied, daß Knowy Ihre Antworten mit witzigen Kommentaren begleitet. Und das Beste: Sie können Knowy unendlich erweitern – mit Ihren eigenen Fragen. DM 29,80

### PC-SPIEL DES WISSENS 2: KNOWY

Die Erganzung zum ersten Knowy-Spiel - da können Sie noch härtere Nüsse knacken. Aus ca. 10 Themenbereichen stellt Knowy die Fragen, Sie antworten. DM 29.80 '

# FRAKTAL-ANIMATOR

Fliegen Sie per Computer-Animation durch phantastische dreidimensionale Landschaften. Und stellen Sie Ihre Wunsch-Bilder zu einer Nonstop-Filmpräsentation zusammen. Dieses Programm öffnet Ihnen ganz neue

DM 69,- 1



**IMMER VOLLES PROGRAMM!** 

# MANAGER

Der Volltreffer für Fußball-Fans! Was Sie auch fragen, diese Datenbank weiß es: DM 49,-

# LOTTO-MANAGER

Helfen Sie Ihrem Glück auf die Sprünge. Alle Ziehungen seit 1955, umfangreiche Statistiken, Häufigkeitsanalysen, verwalten eigener Tippreihen

DM 49,-

# Biorhythmus DM 49,80°

Erfahren Sie Ihr seelisches, geistiges und körperliches Wohlbefinden

### DM 29,80° **Tippsy** Tippen im Zehnfingersystem leicht gemacht

PC-Astronom DM 29,80° Entdecken Sie den Sternenhimmel

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

oder Bestellkarte Seite

DMV Software, Postfach 1146	, 8558D Poing
Meine Adresse:	044090

Zuzüglich DM 5,- für Porte und Verpackung



Die Menüs sind nicht besanders benutzerfreundlich und zeigen zudem immer nach die alte Deutschland-Karte



Kamplexer wird's nicht, denn Airbus deutet seine Landschaft nur durch Vielecke auf dem Erdboden an



# ARBUS A320 USA-EDITION Son Francisco, here

je Flugsimulation ⊅Airbus A320« gehörte Ende 1991/Anfang 1992 zu den meistverkauftesten Programmen in Deutschland. Das Spiel, das sogar von der Lufthansa und Airbus-Coproduzent

Son Francisco, here we come! Thalions Airbus-Simulotion hot zur Londung in den USA ongesetzt



Das schlichte Menü muß zudem noch per Maus und Tastatur gleichzeitig bedient werden



Start in der Dunkelheit: Neben Leuchtfeuern auf der Landebahn ist nicht viel zu

sehen

# Deutsche

Aerospace unterstützt wurde, zählte aber nur verkaufstechnisch zu den Hits des Jahres; spielerisch gab es katastrophal wenig her und bot noch dazu die schlichteste Grafik der 8ranche. Eine erweiterte Version des Programms unter dem Namen »Air-

bus A320 – USA Editione will jetzt die Charts stürmen. In der neuen Version wurden hunderte von amerikanischen Flughäfen verewigt. Außerdem haben die Programmierer die Grafik überarbeitet. Ebenfalls neu ist das Handbuch; die künstlich auf dick getrimmte Schwarte aus dem ersten Airbus wich zwei übersichtlichen Hefitchen. Das stramme Gewicht der Packung stammt aus den über hundert professionellen Anflugcharts für die diversen Flughäfen.

Das Airbus-Programm selbst gibt sich bescheiden und findet auf einer lauschigen Low-Density-Diskette Platz; auf der Festplatte kommt es mit gerade mal 700 Kilobyte aus, davon gehört gut ein Drittel zur aufwendigen Intro mit Digital-Musik. Die Landschaftsdaten sind zweigeteilt; sie können entweder nur im Westen oder Nord-Osten der USA abheben und landen.



## BORIS SCHNEIDER

Die Welt ist flach - wenn man dem Airbus-Pragramm Glauben schenkt. Tratz eindringlicher Warnung auf der Packung, daß es sich hier um eine High-Tech-386-anty-Simulation handelt, erwartet uns die minimalistischste 3D-Grafik aller Zeiten, Keine Gebäude, keine Hügel, keine Walken: Airbus bietet nur einen bunt bemalten Baden. Die graßen blauen, grauen und grünen Vielecke deuten Städte, Seen, und Straßen dezent an. Narmalerweise präsentieren 386er-Spiele eher kamplexe Grafikkast (siehe Falcan und Strike Cammander); Airbus liefert aber nach nicht einmal, was ein C 64 mit »Flight Simulatar« var zehn Jahren schaffte. Die gra-

schwankt übrigens zwischen laien- und stümperhaft. Sa langweilig wie die Grafik ist auch das Spiel. Flughafen auswählen, Zahl der Passagiere eintippen, Benzin-Menge eingeben und abheben. Fliegen tut meist der Autapilat, kampliziert ist nur die Benutzung der Navigati-ans-Systeme, Passieren tut auf den langen Flügen zwischen A und B leider rein gar nichts. Hangeln Sie sich van Funkfeuer zu Funkfeuer, betrachten Sie die geometrischen Muster auf dem Erdbaden, lauschen Sie dem Rauschen der Mataren, schlafen Sie dabei nicht ein und fragen Sie sich, warum Sie dafür 130 Mark ausgegeben haben...

fische Qualität der Menüs



# AIRBUS A320 USA EDITION

PC/XT
GEGA
AdLib/Soundbl.
Tastatur

Redienung

Anspruch

Grafik

Saund

Ausreichend

Mangelhaft

Manaelhoft

Für Einsteiger

⊇ 286
 ■ VGA
 ⊇ Roland
 ■ Maus

■ 386/486 □ Super VGA □ Generol Midi

■ Joystick

Flugsimulation Spiele-Typ Freies RAM: min. 600 KByte Festplattenplatz: ca. 1 MByte Hersteller Thalian Besanderheiten: Hunderte von Co.-Preis DM 130.professionellen Anflug-Charts sowie Kopierschutz Paster in der Pockung Anleitung Deutsch; gut Wir empfehlen: 386er (min. 16 Spieltext Englisch; wenig

MHz) mit 640 KByte RAM, Jaystick und VGA

29





Wenn der Nochbar mit Katapulten, Saldaten und Dömonen vor Ihrer Tür steht, dann gelüstet es ihm nach mehr als einer gebargten Tasse Zucker. Es darf mal wieder erobert werden: Worlards II bettet Strotegie-Kampetenz in komplexe Fantasy-Szenorien.

# HEINRICH LENHARDT

Wiederseh'n macht Freude: Das unauffällige, aber sehr spielenswerte Warlards hat endlich den verdienten Nachfolger erhalten, SSG hat nicht gerade Purzelbäume beim Spieldesign gemacht; das Grundprinzip wurde kaum verändert. Dafür rückte man systematisch den Schwächen des Vargängers auf die Pelle. Die seit eh und je hochauffäsende Grafik begnügt sich immer nach mit 16 Farben und entlackt jetzt der VGA-Polette gefälligere Farbnuancen. Zur Vergabe van Schönheitspreisen fordern die lieblas übers Feld humpelnden Einheiten-Symbale allerdings nicht heraus.

Ein paar Detailkniffe im Umgang mit den Einheiten durften nicht fehlen, ober am wichtigsten wur der Ausbau der Stenarien. Ein einziges Spielfald spendierte der Vergänger; ein strammes holbes Durtend plus Zufolikarten-Generater hat Worlands II zu bleten. Netter Bediemungskniff: Ver beläbeige Funktienen aus den Pull-dawmmenüs darf men als kans mit direktem Zugriff an den rechten unteren Bildrand verle-

Sawie sa aut, aber spielerisch hätte etwas mehr Phantasie gut getan. Abseits des steten Eraberns würde ich mehr Mäglichkeiten im Umgang mit den Städten wünschen; außerdem hat Warlards II einen Hang zur Unübersichtlichkeit. Bei einem 80-Städte-B-Parteien-Marathan braucht man nicht zuletzt auch ein gutes Gedächtnis. Dank des bewährten Spielsystems und dem witzigen Fantasy-Szenaria hebt sich Warlards II wahltuend vam Strategie-Mittelmaß ab. Es bietet nicht ganz die Faszination eines Empire Deluxe oder die Abwechslung van Civilization, ist aber allemal für ein paar durchspielte Abende gut.

# **WARLORDS II**

riedfertigkeit hat in Taktikspielen meist ein sehr baldiges Verfallsdatum, Die Programme ums Erobern und erobert werden gehören immerhin zu den ältesten und populärsten Genres mit einer treuen Anhängerschaft, Einsteiger werden bei neuzeitlichen Programmen mit gehobenem Bedienungskomfort und erträglicher Grafik gelockt: abschreckend wirkt oft das martialische Drumherum, Panzer rattern, Infanteristen werden kommandiert, sogenannte

» historische« Szenarien verderben manchem dann jeglichen Spielspaß.

Daß es auch anders geht als bei makabren Programmen wie »War in the Gulf« (Das Poster mit der brennenden Ölquelle ist immer noch unübertroffen...), zeigt die australische

Softwarefirma SSG. Unter Computer-Strategen genießt sie wegen eher trockener Titel wie dem Schiffe-versenken bel «Carriers at War« einen guten Ruf.
Vor zwei Jahren legte SSG eine echte Alternative zu den üblichen Truppenschiebe-

reien vor. Bei »Warlords« ging's im Prinzip zwar auch um das Erobern von Städten und Vernichten gegnerischer Armeen, aber der Handlungsrahmen wurde in ein fiktives Fantasyreich verlegt. Acht Provinzregenten balgen hier und ei Vorherrschaft auf einem imaginären Kontinent; statt Menschen und Maschinen schickt man Zauberer und Drachen

Es gibt viel zu erabern, packen wir's an: Die Karte rechts zeigt das gesamte Spielfeld auf einen Blick

in die Schlacht. Neben dem originellen Szenario sorgte das relativ leicht verständliche Spielprinzip dafür, daß Warlords zu einem echten Geheimtip avancierte. In ihrer Heimat Australien veröffentlichten die SSG-Programmierer gerade den überfälligen Nachfolger, der im September über Electronic Arts auch in Europa veröffentlicht wird. »Warlords II» hält sich spielerisch eng an das Konzept des

ersten Teils und überzeugt vor allem durch Verbesserungen bei Grafik, Spielkomfort und Szenarien-Auswahl.

Die Ausgangssituation ist rasch geklärt: Sie sind der Boß eines netten Clans, dessen Dörfchen mitten in der Wildnis steht. Expansionsgelüste und urzeitliche Aggressionen lasen sich eines Tages nicht länger unterdrücken – es muß erobert werden! Man beordert eine Einheit zu einer Nachbarstadt und läßt sich auf einen Kampf mit den Verteidigern

Hier wählen Sie Gegneranzahl und Schwierigkeitsgrad

48



### IM WETTBEWERB

Warlards II ist nicht ganz sa fle- Civilization xibel und fesselnd wie Empire Deluxe, aber spielerisch sehr nahe an diesem Titel dran. Das Fantasy-Szenaria van SSGs Neuling wird viele Spieler mehr

Empire Deluxe 79 74 WARLORDS II 73

ansprechen als der militärische Einschlag bei Empire. Als Alternative mit iranischem SF-Szenaria und Netzwerk-Madus empfiehlt sich immer nach New Warld's kesses Spaceward Ha. Civilizatian zieht als gelungene Mischung aus Eraberungstreiben und »friedlicher« Strategie weiterhin ganz aben seine Kreise.

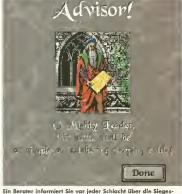


Neue Helden braucht das Land: Diese starken Gesellen kännen auf die Suche nach magischen Gegenständen gehen

ein, der automatisch abläuft. Der Ausgang hängt von der Stärke der beiden Seiten ab. Sind Sie siegreich, wird die ganze Stadt Ihrem Reich einverleibt - so einfach ist das. Dummerweise sind eine ganze Menge anderer Stämme ebenfalls auf diesen »Und willst Du nicht mein Bruder sein, so renn' ich dir die Bude ein«-Trichter gekommen. Nimmt man anfangs noch neutrale Städte ein, so beginnt bald ein fröhliches Attackieren der bis zu acht Kontrahenten untereinander. Zwischenzeitliche Bündnisse mögen nützlich sein, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben: Wer sämtliche Städte besetzt hat, ist am Ziel angelangt, lede Stadt »produziert« Einheiten. Die Trup-

Eigenschaften in punkto Stärke und Schnelligkeit; je wertvoller eine Einheit, desto länger und kostspieliger ist deren Produk-

Die Auswahl läßt sich durch Goldeinsatz erweitern: Nach Obolus-Zahlung kann die Stadt den neuen Truppentyp produzieren. Außerdem läßt sich die frisch vollendete Verstärkung an einen Zielort verschicken. Ihre Goldvorräte werden wiederum durch Steuereinnahmen aufgefüllt: le mehr Städte man unter seiner Fuchtel hat, desto üppiger klingelt's im Säckel des Finanzmini-



chancen

sters - wer braucht da schon eine Ergänzungsabgabe? Egal ob Drachenhorde, Soldaten oder Katapult; jede Einheit läßt sich entweder fest zur Verteidigung einer Stadt verankern oder beliebig auf der Landkarte herumbewegen – solange die Bewegungspunkte tragen. Pro Runde kann nur eine bestimmte Anzahl von Feldern marschiert werden; die Reichweite hängt vom Truppentyp und dem Terrain ab. Auf Straßen wandelt es sich leichter als im dichten Unterholz. Haben Sie alle Aktionen vollendet, klicken Sie das »End Turn«-Icon an, Nun kommen alle anderen Parteien der Reihe nach dran; erst in der nächsten Runde dürfen Sie mit fri-

schen Bewegungspunkten weiterwerkeln und auch die bis dahin neu konstruierten Truppen einsetzen.

Veschiedene Einheiten lassen sich zu großen Verbänden kombinieren. Bewegungs- und Angriffskommandos werden



Jede Stadt leistet eine bestimmte Steuerzahlung pra Runde



Außerdem werden hier neue Truppen für Ihre Feldzüge praduziert



Ihre Lieblingseinheit kann nicht hergestellt werden? Per Menüpunkt »Build Praduction« läßt sich das schnell (und kastenpflichtig) ändern



Kammt es zu einem Kampf, wird dessen Verlauf mit einer kleinen Animatian verdeutlicht

Wer's

geheimnisvall

mag, wählt diesen Dar-

stellungsmo-

dus. Es sind

nur die Gebiete auf

der Karte

sichtbar, die bereits van

Ihren Man-

nen erkundet waitden

# THOMAS WERNER

Durch besandere Orginalität hebt sich Warlords II nicht gerade van der Kankurrenz ab. Derartige Armeeverschiebe-Orgien gab es schan etliche, und man fragt sich zunächst, welche Existenzberechtigung ein weiteres Spiel dieser Machart hat. Die technische Umsetzung ist ansehnlich, wenn auch nicht revalutianär.

Insgesamt haben die australischen Pragrammierer sich sichtlich bemüht, mäglichst viel aus dem schlichten Grundkonzept herauszuhalen. Mir ist das Spiel jedoch langfristig zu eindimensional. Beispielsweise zeigt sich ein guter Feldherr nicht nur im Umherschieben von Einheiten sandern in einer funktionierenden Logistik - der Aspekt der Versorgung mit Nahrung und Ausrüstung fällt hier jedach weitachend flach.

Man muß immerhin nicht dicke Handbücher wälzen, um Warlords II zu beherrschen. Wer unkamplizierte Strategiespiele mag, wird daher mit dem Gebotenen bestimmt mehr als zufrieden sein. Bliebe zudem noch der moralische Vorteil, daß Sie Ihre Kriege in einer erdachten Fantasy-Welt ausfechten statt Panzerschlachten an der Walga zu führen, doch - haben nicht auch Lindwürmer und Elfen ein



locker durch das Anklicken des Zielorts anvisiert. Neben der Nahansicht in der linken Bildschirmhälfte sorgt die Karte des gesamten Szenarios für Übersicht. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt der Karte. damit die Nahansicht zu dieser Stelle wechselt.

Zusätzliche Zoom-Stufen wie z.B. bei »Empire Deluxe« sucht man allerdings vergeblich.

Eine Prise Rollenspiel kommt durch die Heroes dazu. Solche Helden bewerben sich bei Ihnen mitunter um einen lob: wenn Sie sich die Antrittsprämie leisten können, sollten Sie den Kandidaten verpflichten. Heroes sind besonders starke Kämpfer, die zudem oft ein paar Kumpels (Trolle, Dämonen oder andere schlagkräftige Gesellen) mitbringen. Diese Heldengestalten sind die einzigen Spielfiguren, die Tempel untersuchen können. Hier liegen oft magische Gegenstände herum, welche die Geschwindigkeit oder Kampfkraft

> einer Truppe verstärken. Als einzige Einheit sammeln die Heroes Erfahrungspunkte für gewonnene Schlachten und können so im Spielverlauf immer stärker werden. In Tempeln dürfen die Superstars auch Mini-Missionen annehmen. die sogenannten »Quests«.

> Bis zu acht Parteien mischen bei einem Warlords-Szenario mit, das zudem mit maximal 100 zu erobernden Stätten gesegnet sein kann. Jede Sippe läßt sich von einem anderen menschlichen Spieler steuern, doch kann man nur langwierig nacheinander antreten - eine Netzwerk-Option gibt's leider nicht.

Recht auf Leben?

2 4 6 5 Quo vadis? Diese Einheit hat den Weg zum Zielpunkt selbst

Report Hero View History Turn

berechnet und stapft den schwarzen Kreisen nach

Damit man sich angesichts der Warterei auf die Züge der Mitspieler nicht zu Tode gähnt (»Mach hin, Helmut!«), greift man bevorzugt zum Duell mit Computergegnern. Für ieden einzelnen Kontrahenten läßt sich die künstliche Intelligenz (und damit der Schwierigkeits-



(Turn 18 60 00

In der Ruine findet dieser Held einen Goldschatz

grad) in vier Stufen einstellen. Ein Hauptmanko des Vorgängers war die Beschränkung auf ein mickriges Szenario. Warlords II bietet immerhin sechs unterschiedlich komplexe Landschaften. Dazu kommt ein schönes Tutorial, bei dem Sie mit vielen englischen Hilfstexten in die Bedienung eingeführt werden.

Unendliche Vielfalt verspricht die Funktion »Random Map«, Man gibt die Anzahl von Städten und geographische Verhältnisse vor, schon rödelt das Programm vor sich hin und bastelt ein garantiert fangfrisches Zufalls-Spielfeld. (h1)



Zahlreiche Statistiken und Tabellen informieren Sie während des Spiels

# WARLORDS II

PC/XT EGA AdLib/Soundbl Tastatur

■ 286 VGA ☐ Raland ■ Maus

386/486 ☐ Super VGA General Midi Jaystick

Spiele-Typ Strategiespiel Hersteller SSG Ca.-Preis DM 100 -Kanierschutz

Anleitung Englisch: gut Spieltext Englisch: mittelschwer Sedienung Gut Anspruch Für Fortgeschrittene und

Befriedigend

Ausreichend

Grofik Sound Besanderheiten: Bis zu & Spieler. Zufallsgenerator erzeugt immer

wieder neue Szenarien. Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und

Freies RAM: min. S80 KByte Festplattenplotz: ca. 6 MByte



Runde 1 war ein überwältigender Erfolg: Über 60.000 kommerzielle Top-Spiele wurden seit Erscheinen unserer ersten Spiele-Anzeige (Ende 1992) von unseren Kunden geordert. Mit einem solcben Ansturm hatten selbst wir nicht gerechnet, und in manchen Fällen waren die gewünschteo Artikel recht schnell ausverkauft. Doch jetzt sind die Lager wieder gefüllt!

Als einer der weltweit größten ProgrammdistribuAuszeichnung empfohlen. Diese Programme, die im
Autoren haben wir uns auf dem Markt umgeschen kommerziellen Handel offmals für DM 79.–198.–1
und für Sie wieder einem riesigen Posten (antastischer
129.– und mehr (empf. VK Preis) offeriert wurden,
Spielchits aufgekauft, Alles neuwertige Originalware erhalten Sie jeletz zu absoluten Traumpreisen! in aufwendiger Verpackung, garantiert erste Wahl!

Die meisten dieser Top-Spiele wurden in bekann-n, unabhängigen Spiele-Fachmagazinen wie ASM,



narrow J. Browns' Tole 30-Gerikel



/X) \* But.-Hu; RG-D24 \* max DM 40,00







etrie VSA-Groß und komerien. (VSA/X), w No.: RG-027 w nur DM 26,90





son mit 11 Enterted (E64/KGL/XI) × Best. No.: RG-029 × vor DM, 34.90



No: PG-034 + mr DM 40 90



\* Best. No.: RG-035 \* m







Schools seem + OF INFERRING See ROCK' N'ROLL From

039 × nur DM 34,81



e you POWER PLEY knowled such such source















px loyack\* (ESA/ISA/X) ★ Best, No: RG 048 ★ mx DM S8,70 ORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 5,90, per Nachnahme DM 7,90, per Bankeinzug DM 4,90

A Grünburgerstr. 7a - A-4540 Bad Hall Tel (07258) 5333. Fax (07258) 5335 - Preise: DM=DMx8

PC-Joker, Power Play usw. getestet und teilweise mit

Bestellen Sie möglichst noch heute, denn trotz gro-

Ber Lagerbestände (von jedem Artikel sind mindestens mehrere hundert lieferbar) ist unser Vorrat auch dieses Mal leider begrenzt,

Unitshe Yesself (VGI/X) & Best-No: BG D22 & mer DM 48,80

X) \* Best.-Nr.: RG-021 \* eas DM 48,80

he Versoul (Rosy) Ir one DM 49,90

iele sind lauffahig auf einem IBM™-komp nmern angegeben. Alle CGA- und EGA-S unio Barrigani



VY: 21 Kompiszeren m 7 Weberl Di mge Grolik! \* STAR GOOSE: (ib

+ SCHYLK For

IT. \* HAMMER BOY I

mi-Rennen \* (CBI/EGA/ KGA/. : RG-007 \* mr DM 38,80

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestel

auf die Zeitschrift dan den de

GU \* Bestall-Ne. RG 865 + nur DM 39.46

SPORTS SPECIACULAR Yesten (Gi) \* Bost, Nr.: BG-000 \* No. 200 21.11



e mm DM 20.00





mels are (EGI/A mar DW 19,90





lwysifick and Special-Filghlaticks Deutsche Vacainal (VGA/XI + Best; No.: RG-DOT +



I/X) \* Bost.-No. RG-020 e nar DM 49, 90







# MEGAFORTRESS

30-Wett, other paper to count of and favors No 256-Color-VGA-Grafili and Covederation — for hitcheste Austricky! (Vid/x)

h: RG-002 \* nur DM

\* TURBO CUP S

Bestellannahme: (0 76 31) 360-200

MO-FR 8-20 Uhr, SA+SO 16-20 Uhr |

Beratungs-Team: (076 31) 360-360 Telefonzentrale: (076 31) 360-0

(bitte Bankverbindung angeben)

Agency Allgemeine Vermittlungsges, mbH Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen

Telefax:

(076 31) 360-444 BTX \*pearl# Mailbox (076 31) 120 21

Bestellungen vorübergehend CH direkt über Deutschlandl



In der dicken Packung van Matar Stars stockt ein kampletter Parsche-Bausatz

er von uns hat nicht in jungen lahren mindestens ein Auto- oder Flugzeug-Modell aus dem Baukasten zusammengebaut? Nicht wenige bewahren sich dieses Hobby auch über das Teenager-Alter hinaus. Computerspiele haben jedoch die Attraktivität des Hobbys Modellbau sinken lassen; die Kids von heute fahren lieber digital simulierte Autos, statt sie aus 65 Einzelteilen im Maßstab 1:32 nachzubauen. Einer der Modellbau-Marktführer hat die neuen Freizeitschwerpunkte erkannt und versucht seine Produkte durch eine geschickte Kombina-

> tion aus Soft- und Modellware zu verbinden. Revells erstes CD-ROM namens »Build & Race: Motor Stars« wird zusammen mit einem Porsche-Bausatz

> geliefert: dementsprechend wuchtig ist die

Packung. Die CD präsen-

tiert vier der flottesten Flit-

Mit 3D-Animatianen wird erklärt. welches Teil an welche Stelle gehärt zer europäischer PS-Schmieden; Vom roten Porsche 911 über einen rassigen Lamborghini LP 500 S bis zum avantgardistischen Nazca M12 (tolles Design mit BMW-Motor) bietet Motor Stars Traumautos jenseits der Kreditwürdigkeit von Kleinwagenfahrern. Jeden der vier Renner gäbe es auch von Revell als Modell zu kaufen; der Porsche liegt schon in der Packung. Zu allen Modellen können Sie eine ausführliche Multimedia-Bauanleitung auf dem Bildschirm abrufen. Kein Detail wird ausgespart: Welche Werkzeuge brauche

# **Build & Race** MOTOR **STARS**

Modellbau goes Multimedia: Plastikauto-Riese Revell aibt auf einem CD-ROM Tips für den kleinen Bastler und aarniert das Ganze mit einem Rennspiel auf Europas Traumstraßen.



### IM WETTBEWERB

Wenn Sie kein Madellbau-Fan Formula One Grand Prix sind, gibt es wahrlich bessere Spiele, Gegen »Car & Driver« mit zehn Autos, zehn Strecken und wilden Kameraperspektiven hat »Mator Stars« es trotz CD-ROM

Car & Driver Test Drive III Nigel Mansell MOTOR STARS

83

65

62

52

schwer; selbst das alte »Test Drive III« war grafisch und spielerisch detallierter. Wer lieber die Farmel Eins genießen will, greife zur Simulatian »Farmula One Grand Prix« ader zum action-lastigeren »Nigel Mansell«.



Die Teile im Bausatz finden Sie auf dem übersichtlich gestolteten Bildschirm schnell wieder

ich? Wie male ich alles am besten an? In animierten Explosions-Zeichnungen wird die Position der einzelnen Bauteile genau erklärt. Fehler zu machen ist bei derart ausführlichem Material gar nicht möglich. Noch dazu sehen die Super-VGA-Animationen der fliegenden Bauteile recht cool aus. Mit einer Videokamera gedrehte Sequenzen zeigen Profitips, wie den richtigen Einsatz von Wäscheklammern und Gummibändern oder professionelle Anstrich-Methoden.

Iedes der vier Autos kann auch in einem, ebenfalls auf der CD gespeicherten, Rennspiel eingesetzt werden. Vier Rennstrecken in Europa stehen zur Auswahl, vom »Stuttgart Screamer« bis zum »Sicilian lackknife«. Bis auf die Hinter-

### **BORIS SCHNEIDER**

lagen Licht und Schatten auf einem CD-ROM sa nahe beieinander. Salange Matar Stars beim Thema Modelibau bleibt, herrscht eitel Sannenschein. 3D-Animatianen in perfekter Super-VGA-Qualität, praktische Videaclips, tolle Tips: Für Einsteiger in den Modellbau gibt es hier eine erschäpfende Anleitung. Selbst Autanarren wird mit Videas und technischen Daten noch einiges gebaten

Das Spiel kann das hahe Nivegu allerdings in keiner Weise halten, Die Beschränkung auf kurze Neunzig-Grad-Kurven, var denen man immer gewaltig abbremsen muß, und lange Geraden, auf welchen man eine halbe Minute lang ahne zu lenken mit 300 en brettern kann, sargt nur für kurzfristiges Fahrverg-

nügen. Die Sucherei nach der Rennstrecke ist einfach nur bläde, das Rennen selbst kindisch einfach, wenn man in den acht Kurven nicht zu schnell fährt und sich selbst ins Grüne katapultiert, Alle vier Strecken sehen praktisch gleich aus und auf den Straßen van Stuttgart und Zürich begegnen wir grundsätzlich amerikanischen Tankwarten und Highway Patral-Beamten dabei heißt das Spiel in USA sogar »Eurapean Racers«. Da aibt es natürlich Schwierigkeiten mit der Wertung; da wir in erster Linie ein Spiele-Magazin sind, haben wir uns bei der Zahlenvergabe auf die Spielelemente beschränkt. Der Madellbau-Teil ist aber

wesentlich besser, als unsere

Punktzahl vermuten läßt.

Zu schnell gewesen? Dieser nette Herr erinnert Sie gern an die karrekte Höchstgeschwindigkeit.



Happla, eine Palizeisperre... Da waren wir wahl doch etwas zu rasanti

grundgrafik ähneln sich alle Streckenabschnitte aber sehr. Das Rennen selbst ist in zwei Teile unterteilt. Zuerst einmal müssen Sie innerhalb von etwa 12 Minuten die echte Rennstrecke finden. Dazu fahren Sie durch ein rechteckiges Straßennetz mit Kreuzungen und Unterführungen. Eine scrollende Landkarte klebt an der Sonnenblende des Fahrers. Leider haben Sie keinerlei Infos, wo die Rennstrecke überhaupt ist, und irren etwas hilflos umber. Neben dem

Zeitlimit machen Ihnen Benzinknappheit sowie die Polizei zu schaffen. An Tankstellen können Sie nachtanken und Schäden am Auto reparieren lassen. doch das kostet wertvolle Zeit. Die Polizei versucht Sie entweder zu verfolgen oder läßt bei notorischen Hochgeschwindigkeits-Sündern auch mal eine Straßensperre errichten. Solche Ereignisse werden durch Video-Sequenzen begleitet; im linken oder rechten Seitenfenster Ihres Autos taucht der Tankwart oder ein Polizist auf und gibt mehr oder weniger witzige Kommentare ab.

Haben Sie den Rundkurs dann gefunden, können Sie nochmal nachtanken, den Spoiler einstellen, frische Reifen aufziehen und sich dann auf die Strecke begeben. Nach einer Qualifikationsrunde treten Sie gegen vier andere Fahrer an, die aber alle das gleiche Auto benutzen. Die Rennstrecke bietet ähnliche Grafik wie das Straßennetz; auch hier sind alle Strecken rechtwinklig angeordnet und mit 90-Grad-Kurven miteinander ver-

bunden, Mit Videoseauenzen werden Sieg und Niederlage kommentiert und in einer Besten-Liste auf der Festplatte verewigt.

Wegen der Super-VGA-Grafiken im Modellbau-Teil läßt sich Motor Stars nur auf VGA-Karten mit

VESA-Treiber spielen; das eigentliche Spiel ist in normaler VGA-Auflösung, Die zu Redaktionsschluß ausgelieferte Version ist nur auf original Creative Labs SoundBlaster-Karten lauffähig; eine neue Version mit erweitertem Support ist aber in Arbeit und sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe erhältlich sein.

Unsere Wertung bezieht sich nur auf den Rennspiel-Teil des Programms und schließt den technisch besseren Modellhau-Teil aus.

Drei Szenen aus Videa sequenzen: Tips vam Putzmann. Infas vam Reparter und Lagebericht vam Teamchef in der Box



Die Hubschraubei Perspektive bringt es an den Tag: Nur 90 Grad-Kurven und lange Gera den hastimmen die Kurse



# **Build & Drive** MOTOR STARS

D PC/XT □ EGA AdLib/Soundbl. ■ Tastatur

286 VGA □ Roland ■ Maus

386/486 Super VGA General Midi Joystick

Spiele-Typ Autorenner Hersteller Revell Co.-Preis DM 130.-Kopinrschutz Anleitung

Spieltext

Deutsch, befriedigend Englisch, viel (Sprockausgabe)

Bedienung Gut Anspruch Grafik Sound

Für Einsteiger Befriedianna Befriedigend

RAM-Minlmum: 4 Megnbyte Festplattenplatz: co. 13 MByte

Besonderheiten: Komplettes Porscke-Modell in der Pockung entholten; benötigt CD-ROM und VESA-komo tibles Super VGA

Wir empfehlen: 486er (25 MHz) mlt Jaystick

PC PLAYER 9/93

# INDIANA **JONES** AND THE FATE **OF ATLANTIS** FÜR CD-ROM

Neu auf CD-ROM: Indys Abenteuer in Atlantis stehen jetzt ganz im Zeichen der Sprachausgabe.

st der untergangene Kontinent Atlantis nur ein Märchen oder steckt in all den Legenden doch ein Körnchen Wahrheit? Der berühmte Archäologe Indiana lones stellt bald fest, daß die sagenhafte Kultur wirklich existierte. Drei Kinofilme lang verkörperte Harrison Ford den tollkühnen Archäologen Indy, der in diesem Programm ein ganz neues Abenteuer erlebt: In den 30er Jahren sind die Deutschen hinter Atlantis' techni-

schem Vermächtnis her, um eine Atombombe zu bauen... Die Diskettenversion von »Fate of Atlantis« hat auch schon ein gutes Jahr auf dem Buckel. Es gilt als bislang schwerstes Adventure von LucasArts, randvoll gepackt mit Puzzles und

> Dialogen, Vor allem durch die vielen Plaudereien waren die Arbeiten and er CD-ROM-Umsetzung recht aufwendig; schließlich ertönt jedes Fitzelchen Text via Soundblaster-Karte als digitalisierte Sprachausgabe, Schade, daß Schauspieler Harrison Ford dem PC-Indy nicht die Stimme leiht.



Das Hauptmenü des CD-ROMs: Indy spielen oder lieber ein Dema angucken?

Aber auch ohne diesen Promi-Faktor wirkt die Audio-Aufbereitung professionelle inklusive solcher Details wie dem deutschen Akzent der Nazi-Schurken.

Der Spaß an den gesprochenen Dialogen



Indiana Jones und seine Kollegin Sophia erforschen eine Grabkommer

will sich nur Englisch-kompatiblen Ohren erschließen. Im Gegensatz zu »Day of the Tentacle« gibt es auch noch keine konkreten Pläne für eine deutsche Sprach-Synchronisation

Sprachausgobe plus Untertitel - kein Problem! Aber alles nur Englisch...

der CD-ROM-Fassung, Immerhin kann man die Dialogtexte zusätzlich auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Dieser Service wird ebenso gnadenlos in Englisch serviert wie das beiliegende Hint 8ook. Es ist eine hervorragende Hilfe für das schwere Adventure und erklärt jedes Puzzle in mehreren Stufen: Erst erscheinen dezente Hinweise: wer weiterliest, erfährt die

ganze Lösung. Das einzige

ungeklärte Rätsel: Warum wurde im Hint Book der Text kontrastarm in hellblau auf weiß gedruckt?

Ein weiterer Vorteil der CD-Fassung; Sie belegt mit Ausnahme der Spielstand-Files keinerlei Festplatten-Kapazität, Als Bonustracks sind drei selbstablaufende Demoversionen vertreten: Indiana Jones (...sehr sinnig!), Day of the Tentacle sowie Sam & Max. (hl)



# **INDIANA JONES / ATLANTIS** (CD-ROM-VERSION)

VGA.

PC/XT □ EGA AdLib/Soundbl. Tastatur

**286** VGA Rolond ■ Maus

**386/486** Super VGA General Midi Joystick

Spiele-Typ åriventure Hersteller LucusArts Ca.-Preis Koplerschutz

Anleltung

Spieltext

DM 120,-Englisch; befriedigend

Ebenso Englisch (viell) wie die Sprochausgobe Bedienung Sehr gut Für Fortgeschrittene und Ansnruch Profis

Grofih Gut Sound Gut

Freies RAM: min. 540 KByte Festplattenplotz: hnapp 50 KByte pro Spielstand Besanderheiten: Alle Dialage werden bei der CD-Umsetzung gesprochen.

Hint Baah mit Tips zu allen Puzzles llegt bei. Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mlt 2 MByte RAM, Mous und

89



# HEINRICH LENHARDT

Tentacle hat Lucas Arts eine saubere Vertanung für die CD-Fassung hinbekammen. Gegenüber der Diskettenversian bedeutet das einen dicken Atmosphäre-Bonus. aber es gibt keine Änderungen bei Spieldesign und Grafik. Die Beigabe des Hint Books ist höchst willkommen; vam Schwierigkeitsgrod her gehört Fote of Atlan tis zu den garstigsten Grafik-Adventures.

Wer schan die Disketten-Version des jüngsten Indy-Spiels geläst hat, bekammt inhaltlich nichts Neues geboten. Die Sprachausgabe ist eine willkammene Zierde für dieses edle Pragramm, aber die Gesamtwertung wird dadurch nicht weiter noch oben getrieben.



Grofik, Stary und Puzzles sind mit der Disketten-Versian identisch

as purpurfarbene Tentakel tritt die Weltherrschaft an. Um die Menschheit zu retten, müssen drei Helden wider Willen zusammenarbeiten - dummerweise befinden sie sich in verschiedenen Zeitzonen. Die geistreichen Verrückheiten, in denen das Hochgenuß-Adventure »Day of the Tentacle« schwelgt, liegen jetzt auch auf CD-ROM vor. Mehr zur Diskettenversion in unserem 5-Seiten-Test aus Ausgabe 7/93.

Rein spielerisch gibt es keine Änderungen oder Erweiterungen. Sie müssen zwischen den Hauptfiguren Bernard, Laverne und Hoagie ständig wechseln, um Puzzles in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu lösen. Phantasievolle Tricks wie das Einfrieren von Goldhamstern oder das Design

einer neuen amerikanischen Nationalflagge lösen die

schrägsten Probleme. Als willkommener Bonus ist die historisch wertvolle EGA-Version des Vorgängerspiels »Maniac Mansion« komplett mit von der

Partie.

Der wesentliche Vorteil der CD-Umsetzung ist die durchgehende Sprachausgabe, sofern Ihr PC mit einer Soundblaster-kompatiblen Karte ausgestattet ist. Durch dieses »Talkie«-Feature wirkt das Spiel noch mehr wie in interaktiver Zeichentrickfilm, LucasArts heuerte sehr gute Sprecher für die einzelnen Parts an; insbesondere Dr. Fred und Purpur-Tentakel sind hervorragend synchronisiert worden. Wer auf deutsche Texte Wert legt, muß sich noch etwas gedulden. Die vorlie-

# DAY OF THE FÜR CD-ROM)

Saugnapf lernt sprechen: Die englische CD-ROM-Versian des Referenz-Adventures van LucasArts bietet reichlich akustische Extras.

gende US-Version bietet englische Sprache; auf Wunsch kann man englische Texte zuschalten. Eine deutsche CD-ROM-Fassung (inklusive übersetzter Sprachausgabe) ist in Arbeit und soll noch im Herbst erscheinen.

Weitere Vorteile der CD-ROM-Umsetzung: Sie belegt nur eine Handvoll Kilobyte Festplatten-Kapazität für Spielstände, während sich die Diskettenversion mit etwa 14 MByte auf der Hard Disk breit macht, Als Bonus-Tracks packte LucasArts ein paar kurze, leider nicht spielbare Demoversionen anderer Programme auf die CD, Sie bekommen so kleine Häppchen von Sam & Max, der neuen Indy/Atlantis-Version für CD-ROM sowie von Rebel Assault zu sehen vor allem letztere Demo ist ein optischer Leckerhissen.

(hl)





Alle Dialoge werden jetzt gesprachen; auf Wunsch kann man sich die Texte ouch zusätzlich anzeigen lassen

# Adventures; eine deutsch synchronisierte Fassung sall in wenigen Wachen folgen. Wer vor Filmen im englischen Original nicht zurückschreckt, kann sich jetzt

HEINRICH

Langsam kammt der CD-

Nachschub auf Tauren.

Erfreulich flatt präsentiert LucasArts die Silberling-Ver-

sion seines aktuellen Spitzen-

LENHARDT

schan auf die US-Version des »sprechenden Tentakels« stürzen. Die Dialage wurden mit erstklassigen Sprechern besetzt; die ohnehin hahe Qualität bei Musik und Effekten wurde nochmals gestei-

Die CD-Nachladezeiten fallen zum Glück kaum ins Gewicht. Sie sind nur minimal langsamer als van Festplatte und weit vom roten »Nervl«-Bereich entfernt. Nett, doß ein poar Demo-Versianen als Zugaben spendiert wurden; leider sind sie nicht spielbar, sandern nur zum Angucken. Van der Sprache abgesehen hat LucasArts keine zusätzlichen Überraschungen gebaten; deshalb ist unsere Gesamtwertung kampatibel mit der Punktzahl für die Diskettenversian. Doy of the Ten-tacle ist sawahl auf Flappy als auch auf CD ein Adventure-Meisterstück.

# DAY OF THE TENTACLE (CD-ROM-VERSION)

□ EGA AdLib/Saundbl. Tastatur

386/486 VGA Super VGA ■ Raland General Midi ■ Maus Jaystick

Spiele-Typ Hersteller Ca. Preis Kapierschutz Anleitung

Spleltext

Adventure LucasArts DM 120,-

Englisch: got Englisch (viel!) wie die Sprachausgabe; syn chronislerte dt. CD-Version in Varbereitung) Sehr gut Fiir Finsteiner und Fortgeschrittene

Bedienung Anspruch Grafik Sehr gut Saund Sehr gut Freies RAM; min. 530 KByte + 2 MByte EMS Festplattenplatz: wenige KByte für Spielstände

Besonderheiten: Alle Texte werden bei der CD-Umsetzung gesprochen; ouf Wunsch zusätzliche Textanzeige. Wir empfehlen: 3B6er (min. 20 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA



Das erste Abenteuer der wunderbaren Wusel-Wichtel vam Stamme der »Gablijins« erlebt seine CD-Neuauflage. Mit List, Tücke und Humar führen Sie das Helden-Tria ans Ziel.

önig Angoulfare leidet unter einem bösen Voodoo-Zauber und verstört seine Untertanen mit heftig wechselnden Kicher- und Pein-Phasen, Damit ein guter Magier den Fluch beseitigen kann, benötigt er vier sagenhafte Gegenstände,

HEINRICH

die unter größten Ge

LENHARDT werden müssen. Das ist ein Fall für Gablijins ist ein schänes und die »Gobliiins« Oups, Ignatius und var allem witziges Spiel, aber diese halbherzige CD-ROM-Asgard. Jeder der drei putzigen Trol-Umsetzung bietet keine nenle beherrscht ein anderes Talent: nenswerten Verbesserungen. Alle Tugenden kennt Ignatius kann mittels Magie Gegenmon ouch schan van der Diskettenvorlage: originelle Spielidee, spaßige Camic-Grafik und Puzzles van gehabener Knockigkeit. Sehr erheiternd die Tatsache, daß das Pragramm nicht von CD lauffähig ist, sandern auf jeden Fall ein paar MByte



Nur durch Teamwork meistern unsere drei Helden die gruseligen Gefahren dieser Hähle

Wurde ein Level geschafft, bekammen Sie links unten den Zugriffs-Cade für die nächste Stufe verraten

munter Puzzles und arbeitet sich Bild für Bild

Diese humorvolle Kombination aus Denkspiel und Adventure erfreut sich in der Disketten-Sparte größter Beliebtheit; auf diesem Medium haben es die Gobliiins bereits auf zwei Spiele gebracht und der dritte Teil folgt in Kürze. Als Auftakt einer Reihe von erweiterten CD-Umsetzungen hat Hersteller Coktel Vision jetzt die erste Folge aufs Silberscheibchen geschaufelt.

Verbessert wurde lediglich die Akustik. Hintergrundmusik und Soundeffekte werden direkt von der CD gelesen und klingen entsprechende gut. Allein das nervenverschleißende Tippelgeräusch der herumlaufenden Goblijins wird echt rustikal. über den PC-Beeper wiedergegeben. Die groß angekündigte deutsche Sprachausgabe läßt sich nur sporadisch vernehmen. Im ganzen Spiel gibt

es eine Handvoll von Zwischenbildern, bei denen mit zwei, drei Sätzen der Handlungsverlauf erzählt wird. Lediglich diese Kommentare ertönen als Sprachausgabe; während des

> eigentlichen Spiels knödeln die Goblijins weiterhin ihr unverständliches Fantasy-Idiom vor sich hin. Die Grafik- und Programmdaten müssen auf Festplatte installiert werden, wo sie fast 4 MByte verschlingen.

An Bonustracks spendierte Coktel Vision einige

Demos aktueller Diskettentitel, die aber alle nicht spielbar sind. Zum angucken gibt's Vorführungen von Goblijins 2 + 3, Lost in Time, Ween und Inca. (hl)



fahren erst einmal geborgen





# **GOBLIIINS** (CD-ROM-VERSION)

D PC/XT □ EGA

■ 2B6 VGA Roland AdLib/Soundbl.

Tastatur ■ Maus

0 enkspiel Spiele-Typ Hersteller Co.-Preis OM 100 -Kapiarschutz Anleitung

Spieltext Bedienuna Anspruch

Grafik Sound

Caktal Vision

Deutsch; ausreichend Deutsch (auch deutsche Sprachausgabe); gut Gust

Für Einsteiger und Fartgeschrittene Gut Gut

**386/486** General Midi ☐ Joystick Freies RAM: min. 540 KByte

Super VGA

Festplattenplatz: ca. 4 MByte Besanderheiten: Bis nuf den Saund mit der Oisketten-Versian identisch, Level-Anwahl per Paßwnrt-System.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mlt 2 MByte RAM, Maus and VGA.



Festplatten-Kopazität ab-

Die in Kürze erscheinende

CD-Versian van Gabliins 2

könnte sich in punkta

Sprachausgabe mehr loh-

nen, do dieses Pragramm

textlastiger als sein Vorgän-

ger ist. Gobliiins-liebende

CD-ROM-Besitzer sollten auf

jeden Fall das Erscheinen der

Fartsetzung obworten: Nu-

mera eins entlackt dem neu-

en Speichermedium keine nennenswerten Varteile.

knapst.

# **SUPERBILLIG** Software Discount Mann

anfragen erwünscht!

**INSELSTRASSE 9** 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR, 1 INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind Großhändler, verkaufen unsere Spiele aber auch an Endverbraucher, also an Euch, Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

	•	,		,	,	
Syndicate	Amiga / PC	DM 64,90	DM 79,90	X-Wing Data	PC	DM 44,90
Freddy Pharkas	PC	DM 64,90		Starwing, dt.	SNES	DM 99,90
Pirates Gold	PC	DM 84,90		Aces over Europe	PC	DM 79,90
Day of the Tentacle	PC	DM 74,90		Super Turrican, US.	SNES	DM 99,90

Sie armeinen um entimed der Weche (auch 5.4) von 09.-22 Uhr ihr Auftray wird noch am selben Tag baarbeet. Wir fuhren auch Spreie die mehr in dieser Liste stelhen, bir Armga, PC, Alart CD-Rom, C-64, Shendeet (Livy, Game Boy uws. Kosienties achsiens wer there numeren komplete Liste zu bleige bei eiger Bestellinger bei von der V. Scheich (NN + 9.90 DM, Etzustellung Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spreie die es noch in halt big ist eringegen. Lieferung bei Vorkasser, 7,90 DM; ber EC-Scheick bis 400,- oder V. Scheick, NN + 9.90 DM, Etzustellung zugel. 8,50 DM Es gesten unseren Allgemeinen Geschäftsbedrigungen.

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	P
-		DM	DM			DM	DM			DM	DI
1669	DV	69.90	79.90	Island Dr. Brein	DV		74.90	The Lost Vikings	DV	64 90	74,
A-Train	DV	79,90	89,90	Jonalhan	DV	79,90	79,90	Tornado		a.A.	8.
A. T. A. C.	DA	69,90	64,90	Jorden in Flight	DA		74,90	Trensarctice	DV	54,90	54.
Abandones Places 2	DV	64,90	79,90	KGB	ΩV	59.90	64,90	Trolls	DA	49,90	49,
Aces over Europe	DV	a, A	79.90	Kings Quesi 6	DV	02.00	79,90	Ultima 6	DA	59,90	10,
Aces of the Pecifik	LIV	0.75	69.90	Landa of Lore	22	a.A.	B. A	Ultime 7	DV	55,50	79
Aces of the Pacific + Data	DV		79 90	Leather Goddeses 2	DA	a.n.	84,90	Ultima 7 Data	DV		49
Aces Miss Disk	DA		39.90	Legend of Kyrendia 1	DV	59.90	74,90	Ultima 7	DA		79
Aces Miss Disk Alone in the Dark	DV		89.90	Legend of Kyrendia I	DV			Ultime Underworld 1	DA		69
	DV		89,90	Legend of Kyrandia 2		a.A.	a.A				
Arabian Nights		64,90		Lemmings 2	DA	64 90	79,90	Ultima Underworld 2	DA		74
Armour Geddon 2	DA	64,90	a.A.	Links 386 Pro	DA		89,90	Unlimited Adventures	??	a.A	8
B - 17 Flying Fortress	DA	64,90	B4,90	Links Banff			44,90	Veil of Darkness			79
B C. Kid	DA	59,90		Links Barton Creek			39,90	WWF European Rampagne		54,90	59
Bard's Tale Cons Sel	DA	59,90	59,90	Links Bey Hill			39,90	Walker	DA	64,90	
Battin Chees 4000	DA		69,90	Linka Beitry			44,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74
Battle Isle Dala 2	DA	49.90	34.90	Links Bountiful		39.90	39 90	Wer in the Gutt	??	69,90	74
Sattle Team	DA	64,90	69.90	Links Firestone		39,90	39 90	Wing Commandar 1		34,90	54
Sattle Team + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Hyatt Dorado		20,00	44.90	Wing Commander 1	DV	44,90	48
Betrayal at Kronder	2011	114,00	69.90	Links Mauna Kea			44 90	Wing Commander 1 Del E.	DA	11,00	84
Birds of Prev	DA	69.90	74.90	Links Pinehurst			39.90	Wing Commender 2	DV		79
	DA	40,00	54,90	Links Tron North			39,90		DA		44
Bilmap Br 1	DA	54.90	34,00	Lion Heart	DA	59.90	25,50	Wing Commander 2 Op 1	DA		
Body Blows	DU		04.00		DA		00.00	Wing Commander 2 Op 2	DM		44
Bundesliga Man, Prof	DV	64,90	64,90	Losi Trees 1		84,90	89,90	Wing Commander Speech	-		39
Burrasic Park	-	a A.	a. A.	Lost Treas 2			69,90	Wizardry 7	DV	84,90	84
Burning Steel	DV		79,90	Lolus Comp (1,2,3)	DA	59,90		X-Wing	DA		84
Burnlime		a A.	a A	Mad TV	DV	69,90	79,90	X-Wing Data	DA		44
Buzz			89,90	Might & Magic 3	DV	69,90		X-Wing + Data	DA		124
Campaign	DV	79.90	74.90	Might & Magle 4	DV		59.90	Xenobals	DA		7.4
Cer end Driver	DA		74,90	Might & Magle 5	DV		a.A.	Zool	DA	39,90	54
Castles 2	DA		69,90	Monkey Island 1	DV	69.90	79.90	CO-Rom			
haos Engine	DA	49.90	00,00	Monkey Island 2	DV	79,90	79,90				
Civilization	DV	74,90	64.90	Monster Bash	22	10,00	a A	7th Guest			12
	DV	74,50	84 90	Morph		49 90	an	Battle Chess			
Comanche	DV		54.90	Nick Feldd Golf	DA	79,90		Chessmaster 5 Billion and One			8
Comanche Dele								Der Patrizier			8
Comanche + Data	DV		129,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Inca			10
Combal Air Patrol	DA	64,90		No Collection	Đ۷	69 90	79,90	Indiano Jones 4			
Combel Classics	DA	59,90	64,90	Polnot	DA	e A	74,90	Legend of Kyrandia			
Das schwarze Auge	DV	74,90	79 90	Penthouse Hot Numbers	DA	39 90	39 90	Space Quest 4			7
Day of Tentacle	EV	o A	74,90	Pinball Dreams	DA	49,90	54,90	Hol News			29
Day of Tentacle	DV		89 90	Pinbail Fantasiea	DA	59 90	a.A.				-
Der Patrizier	DV	69.90	79 90	Pirates Gotd	23		84.90	Mega Drive			
Dasert Strike	DA	59.90		Populous 2	DA		74.90	Alien 3		dI	9
Die Schöne und das Blest	DV		79 90	Populous 2 Plus	DA	69 90		Flashback		dl	10
Daglight	DA		89.90	Premiere Maneger		54.90	59 90	Shining Force		US	
Doom			a A	Quest of Glory 3		69,90	0000	Tiny Toons		dI	9
Dreem Team	DΑ	54.90	59.90	Reilroad Tycoon	DA	79.90	B4.90	Super NES			
Dregon s Leir 3	DA	59.90	64.90	Reach for the Skies	DA	59.90	64,90	Alien 3		dl	111
Dune 2	DV	59,90	64,90	Red Baron	DV	39,30	74,90	B O.B		dl	10
								Bubsy		US	11
tshockey Manager	DV	64,90	74,90	Return of Phantom	??		89,90	Desert Strike		di	10
Elisabeth 1	??	n A	a. A	Ringworlds	DA		74,90	Final Fight 2		US	11
Elle 2	DA		a.A	Floma AD 92	DV	69,90		Jimmy Connors Tennis		d	109
ye of Beholder 2	DV	79,90	79,90	SWOTL			74,90			US	10
ye ol Beholder 3	DV	74 90	79,90	SWOTL Datas			e.A.	Jungle Sinke			
-15 Strike Eagle 3	DA		89 90	Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90	Star Wing		dl	9
alcon 3 0	DA		84.90	Shadow of the Benet 3	DA	29,90		Street Fighler		dl	8
alcon 3 0 Mission 1	DA		64,90	Shedow of the Comet	DV		84,90	Super Bomberman		US	
ields of Glory	22		89,90	Sherlock Holmes	DV		79.90	Super Mano Kart		d1	8
re & Ice	DA	54.90	59,90	Shuttle	DA	54,90	64,90	Super Propotector		dt	10
lashback	DV	64,90	69,90	Sileni Service II	DA	74,90	74,90	Super Star Wers		dt	11
ormula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90	Sim Life	DV	a. A	79,90	Super Turncan		US	9
		74,90						Techmo NBA Baskelbell		US	11
reddy Pharkes	DV		64,90	Space Hulk	DA	69,90	79,90	Tiny Toons		dt	11
ront Page Football	DA		74,90	Space Quest 5	DV	a A.	69,90	Ultima 6		US	
Sonil	DA	54,90	a A	Street Fightar 2	DA	59,90	64,90				
Boblins 2		59,90	64,90	Strike Commander	DA		79,90	Wing Commander		dt	12
Sunship 2000	DA	64,90	84,90	Strike Commander Speech	DA		39,90	Wing Commander Special Operation	ions	dt	12
Sunship 2000 Seneno			59,90	Strike Commandar + Speech	DA		119,90	WWF 2 Royl Rumple		dI	12
lannibal	DV	69,90	79,90	Stunt Islands	DA	a A	89,90	Soundkarten/Zubehör			
Herner Jump Jel	DA	00,00	89.90	Superfrag	DA	49.90	00,00	Sound Blaster 16			39
history Line 14/18	DV	79.90	79,90	Syndicals	DV	64,90	79,90	Sound Blaster 16 ASP			47
lumans	DV	54.90	54.90	Task Force 1942	DA	04,00	89,90	Joystick			
	DV				DA			Complex			-
lumans Race		69,90	79,90	Terminator 2029	ma.c	50.00	89,90	Grevis Pro			7
nca	DV		89,90	The Greelest	DV	59 90	64 90	Thrust Master			14
ndiana Jones 4	DV	79,90	84,90	The Legacy	DV		79,90	Gamepad			4



Übersicht ist nicht gerade Chess Maniacs Stärke: Hier ist die Spielsituatian kaum zu erkennen.

Die plumpen

Animatianen

Schauspielern

gefilmt und digitalisiert

wairden

mit echten

er Chess Maniac ist ein alter Mann namens Paul, der am liebsten Damenunterwäsche trägt, sich mit billigem Fusel vollaufen läßt und für sein Leben gern Schach spielt. Damit er nicht verliert, benutzt er jeden gemeinen Trick, um seine Gegner abzulenken.

Spectrum Holobyte präsentiert uns mit »Chess Maniac 5 Billion and 1 « eine Umsetzung dieses schillernden Charakters. Gesponsort wird das ganze von der amerikanischen Zeitschrift »National Lampoon«, einer Art »Titanic« für Arme. die sich hauptsächlich durch Holzhammer-Humor auszeichnet. Chess Maniac lehnt sich stillstisch an die Battlechess-Spiele von Interplay an: Die Schachfiguren sind animierte Personen, die über das Brett wandeln und sich gegenseitig verprügeln. Diese Kämpfe gehorchen allerdings weiterhin den Schachregeln; Sie können also nicht mit dem

> lovstick eingreifen und einer eigentlich geschlagenen Figur unter die Arme greifen. Wem diese Späßchen nicht gefallen, der kann auf ein »normales« Schachbrett zurückgreifen.

In der 3D-Darstellung ist das Spielfeld von schräg oben zu

sehen. Die Figuren werden bewegt, indem Sie die Figur mit der Maus anklicken und auf ein neues Feld bewegen. Wenn eine Figur eine andere schlägt, wird ein Ausschnitt des Spielbretts herangezoomt und eine sekundenlange Animation abgespielt. Nach fast jedem Ihrer Züge gibt der Chess Maniac Ihnen einen Kommentar, indem er ein Flugzeug mit einem Nachrichten-Banner über den Schirm fliegen läßt. Wenn Sie die »Cheating«-Option eingeschaltet haben, versucht der Maniac auch, Sie nach Strich und Faden zu betrügen. So läßt das Programm auf dem Bildschirm wogende Busen erscheinen oder einen Hund über das Brett laufen, der an einer Ihrer Figuren sein Beinchen hebt.

Während Sie verwundert auf diese Animationen starren, versucht der Maniac ein paar Figuren zu vertauschen. Nur wenn Sie rechtzeitig auf eine Taste drücken, können Sie diesen üblen Trick unterbinden.

Ansonsten wird das Standard-Repertoire von PC-Schachprogrammen geboten: Mehrere einstellbare Schwierigkeits-

Schach auf die frech-frivale Art: Beim Chess Maniac hauen sich die Figuren gegenseitig in die Pfanne.



### BORIS SCHNEIDER

Interplay zeigt uns seit mehreren Jahren mit der Battlechess-Serie, wie ein grafisch attraktives Schachspiel aussehen kann. Und was macht Spectrum? Hier wird ein Multimegabyte-Müll abgeliefert, wie ich ihn in meinem Leben nach nicht gesehen habe.

Vam Inhalt mal ganz abgesehen, ist die tochnische Umsetzung einfach scheußlich. Die Aufläsung ist grab, die Farbwahl zu grell. Dadurch sind die Schachfiguren in vielen Fällen gar nicht zu erkennen. Zur Ȇbersicht« kann man sich das Fetd mit ein paar Fenstern zukleistern, die dann Teile des häßlichen 3D-Bretts verdecken. An »Gags« haben die Pragrammierer vam simulierten Absturz bis zu absichtlich nicht eingebauten Features (»...uns ist zum Schluß das Geld ausgegangen...«) keine Peinlichkeit ausgelassen. Dann sind da noch die Ani-

matianen selbst, in denen sich die Schachfiguren gegenseitig in die Weichteile treten - wie witzig! Wenn Sie Bud Spencer-Filme für den Hähepunkt abendländischen Humars halten, wird Ihnen der Chess Maniac vielleicht gefallen. Einen Lacher wert ist allenfalls die Tatsache, daß die Pragrammierer sagar bei der nicht kapierbaren CD-ROM-Versian eine Handbuchabfrage eingebaut haben.

grade, das Laden und Speichern von Spielständen, Zuglisten und eine wesentlich übersichtlichere, zweidimensionale Brett-Darstellung, Chess Maniac ist sowohl in einer CD-ROM- wie in einer Disketten-Version lieferbar; beide sind aber bis auf das letzte Byte identisch. Für Fans des Programms hat Spectrum schon weitere Figuren-Sets und Grafiken als Zusatzdisks angedroht. (bs)





# CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

PC/XT D FGA AdLib/Soundbl. □ Taslatur

□ 286 ■ VGA Rolond ■ Maus

386/486 Super VGA ■ Generol Midi Joyslick

Hersteller Co.-Prels

Anleitung

Spieltext

Schachprogromm Spectrum Halabyte DM 130,-Kopierschutz: Ertrögliche Handbuchobfroge

Englisch; gut Ausreichend

**Gedienung** Anspruch Grafih Sound

Englisch; wenig (doutsche Version in Varbereitung)

Für Einsteiger Mangelhaft Ausreichend

Freies RAM: min. 560 KByte + 1 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 27 MByte (Disketten-Version) bzw. 1 M8yte (CD-ROM-Version)

Reconderheiten: CD-ROM-Version und Dishetten-Versian sind identisch Wir emofehlen: 496er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Mous und VGA





Die neue CD-Versian van Kings Quest VI läuft auch unter Windaws und bietet dann leichte Grafik-Verbesserungen.

ninz Alexander hat ein nur zu verständliches Problem: Er ist verliebt, Die Angebetete, Prinzessin Casima, wohnt allerdings in einem Land, das auf keinem Globus verzeichnet ist. In einer Vision kann er jedoch den Sternenhimmel über Casima sehen und als gelehriger Königssohn daraufhin die Position des unbekannten Landes feststellen. Eine lange Reise und einen Schiffbruch später steht Alexander tropfnass und mittellos an einem fremden Strand. Weitere kleine Rückschläge auf der Brautsuche: Casima ist schon vergeben (an einen mysteriösen Thronräuber), Alexander wird zum Vogelfreien und die heimwärts tuckernde Fähre ist für die nächsten Jahrzehnte stillgelegt. Also heißt es Puzzles lösen um

das Land zu befreien, den Heimweg zu finden und die Liebste für sich zu gewinnen.

»Kings Quest VI« von Sierra haben wir in PC Player 1/93 schon ausführlich getestet. Nach einem dreiviertel Jahr weiterer Entwicklungszeit gibt es nun eine erweiterte CD-ROM-Version. Auf neue Puzzles oder Szenen müssen Sie zwar verzichten; dafür gibt es aber Sprach-



Ein netter Banus-Track: In einem Windaws-Videa kännen 5ie die Entstehungsgeschichte der Kings Quest-Spiele arlahan

# BORIS SCHNEIDER

Man kann's mit Multimedia auch übertreiben. Bei Kings Quest VI wird wirklich alles gesprachen, auch Sätze wie »Alexander has not been invited to touch ar take the rases« vam Sprecher aus dem Off, wenn 5ie eine Rase nehmen mächten. Dadurch wirkt der durch und durch edle, nette, selbst den Bäsewichten gegenüber häfliche Charakter van Alexander nur nach lächerlicher. Eltern kännten ihn lediglich als Varbildfigur für ihre Kinder nutzen, aber für einen kernigen Adventure-Spieler wirkt das Ganze nur nach kamisch. Die Tatsache. daß Kings Quest VI mit logischen Puzzles nicht gerade um sich wirft, hat sich in der CD-

Versian auch nicht geändert. Daß Sierra es nicht fertig bringt, HiRes-Grafik unter DOS darzustellen, während jede andere Firma VESA-kampatible Spielen entwickelt, ist schan seltsam. Und während Lucasfilm und Westwaad entweder deutsche Sprache ader deutsche Texte auf dem Bildschirm anzeigen, bleibt Sierra rein Englisch, abwahl dach die Übersetzung varhanden wäre.

Das einzig Deutsche in unserer Packung war die Anleitung: Sa was Dummes aber auch, denn ahne englische Anleitung kammt man nicht durch die van varneherein nervige, als Puzzles getarnte Handbuchabfrage.

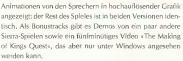
# KINGS **QUEST VI** (CD-ROM)

Bisher hatten die Sierra-CD-ROMs nur Sprach ausgabe zu bieten; mit Kings Quest VI drehen die Programmierer den Multimedia-Anteil hoch.

ausgabe satt (auf Englisch)

und keine Texte auf dem 8ildschirmmehr, Außerdem wurde die Intro-Sequenz um einige Minuten verlängert. Zu guter Letzt befinden sich auf der CD eine DOS- und

eine Windows-Version; unter Windows werden die



Die zu Redaktionsschluß im Handel erhältliche Version hatte übrigens einen schwerwiegenden Mangel: Da eine deutsche Anleitung beiliegt, welche die deutschsprachigen Lösungen zu einigen Puzzles enthält (man könnte dazu auch Handbuchabfrage sagen), sind die im Programm englischen Puzzles natürlich nicht lösbar: verzweifeln Sie also nicht. sondern fordern Sie hei Sierra ein englisches Buch an, um weiterspielen zu können. (bs)



In der DOS. Versian müssen Sie sich mit den narmalen VGA-Grafiken (links) zufrieden geben. Super VGA (rechts) gibt es nur unter Windaws, und da auch nur bei den Sprecher-Animatianen



# KINGS QUEST VI (CD ROM)

PC/XT □ EGA AdLib/Soundbl. ■ Tastatur

286 VGA ■ Raland ■ Maus

386/486 Super VGA General Midi

Spiele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kapierschutz Anleitung Spieltext

Sierra DM 135,getornte Handbuch-Abfrage Deutsch; (englisches Handbuch natwendig) Englisch (mit Sprachaus-

Grafihadventure

Bedienung Anspruch Grafik

gabe), schwer Für Einsteiger und Fartgeschrittene

 Joystick RAM-Minimum: 580 KByte freier Speicher Festplattenplatz: nur für Spielstände

Besanderheiten: Windaws- und DOS-Version; teilweise Super-VGA nur unter Windaws; mehrere zusätzliche Demos auf der CD

Wir empfehlen: 386er (33 MHz) mit



PC PLAYER 9/93 59

# DIE P¢ PLAYER-DISKETTE

3D-Actian in der Spectre-Welt, während Lollypap in der Spielzeugfabrik festhängt – ader wagen Sie sich zuerst an die neuen Puzzles van Incredible Machine?

# WAS SIE BRAUCHEN

Die Pragramme auf unseren Disketten benötigen in der Regel falgende Hardware-Kanfiguration:

■ 386- ader 486-PC mit 3,5-Zall-HD-Diskettenlautwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM. ■ Das Installatians-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe van »START« auf.

Alle Monate wieder bietet PC Player eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an.

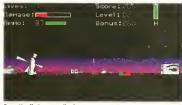
Für 8 Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Bitte beachten Sie, daß wir keine 100-prozentige Garantie übernehmen, was die Kompatibilität der einzelnen Programme mit ihrem System angeht. Wir können diesbezüglich auch keinen Support gewähren. Sollte eine Diskette hingegen schlichtweg defekt sein, dann kann man sie natürlich bei der Bestelladresse umtauschen.

Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 9/93 finden Sie folgende Attraktionen:

Sie sich durch 10 Levels voller diabolischer Physik-Puzzles, Prädikat: »zum Haare raufen«. Mehr zu diesem Programm im Testteil von PC Player 8/93.

# 3D-Action bei »Spectre«



Fetz, Knatl: Spectre gibt Gas

Dieses neue 3D-Actionspiel werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Seine Spezialität ist der Netzwerk-Modus: Mehrere Spieler können sich beschalten beballern. Die Demo auf unserer Diskette ist nur für einen einzelnen Spieler gedacht, erlaubt aber einen guten Eindruck von Grafik, Steuerung und Spielgefühl.

# dible Machine

# 10 Levels mit der even more Incredible Machine

Krokodile, Staubsauger und Miezekatzen: Mit »The (even more) Incredible Machine« hat Dynamix eine Johnende Neuauflage seines

Denkspiels vorge-

legt. Zur dieser neuen, verbesserten Version gibt es eine tolle spielbare Demo. Knobeln

# SO WIRD BESTELLT

## Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcaupan links vallständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Develapment PC PLAYER Diskettenservice Pastfach 1D 0S 18 80079 München

Telefanisch und per Fax:
Unsere »Call-a-Disk«-Hatline nimmt wochentags zwischen 1D und 18 Uhr Ihre
Bestellung gerne entgegen.
Bitte wählen Sie die Nummer (D89) 427 1039. Alternativ kännen Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende
Nummer schicken: (089) 423
608.

# Lollypop-Level



Hip, hap: Rainbaw Arts' Hüpfspiel Lollypap

In Kürze will Rainbow Arts sein herziges Actionspiel »Lollypop« veröffentlichen. Bei der spielbaren Schnupperversion können Sie

vorab schon mal eine Runde hüpfen und ballern. Die Puppe Lolly wuselt durch eine Spielzeugfabrik; am Ende dieser Demo erwartet sie ein ebenso kuscheliger wie gefährlicher Stoffgorilla. Ob des grafischen Aufwands benötigt diese Demo neben einem 386er mindestens 1 MByte RAM. (hb)

# BESTELLCOUPON

JA, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8.- pro Sitiek (inklusive Porto und Versand) bestellen libitte zutreffendes ankreuzen):

- ☐ Ausgobe 09/93
- □ Ausgobe \_\_/93 □ Ausgabe \_\_/93

☐ Ausgabe \_\_\_/93

Meine Adresse:

Name, Vornome

Grübel, grü-

bel: The even

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort:
Gewunschte Zahlungsweise /hitte ankreuze

Bankleitzahl

Geldinstitut

Konto-Nr.:

Scheck über DM 8,- liegt bei

scheck über DM 8, flegt bei Per Nachnahme (zzgl. DM 7,- Nochnahmegebühr) Jeferung Ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroschack oder Jostonweisung (zzgl. DM 7,)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Verheters) Bitte diesen Bestellcoupon vollständig und deutlich lesbar ausfullen,

































FORTSETTUNG

# ISHAR

Ischia ist aut; Fantasy-Rallenspieler buchen das Urlaubsdamizil auf Ishar. Die Reisegruppe umfaßt fünf Charaktere und steuert im Laufe ihrer Abenteuer sieben sehenswerte Inseln an.

a können Sie Krogh und seine bösen Buben im Rollenspiel »Ishar« noch so gründlich besiegt haben: Sobald die Verkaufsabteilung des Herstellers »Fortsetzung!« ruft, lassen sich die Spieldesigner eiligst neues Unheil einfal-

len, um eine Rückkehr in die bekannten Gefilde zu rechtfertigen. Was hätten Sie denn gerne als würdigen Anlaß? Da die verrückten Zauberer gerade auf ihrem Betriebsausflug

sind, empfiehlt sich ein böser Dämon als Oberschurke (»...dieses Modell wird gerne genommen«). Hauptquartier der Lum-Bevölkerung mit einer

Auf einer der Inseln rund Droge dahinraffen.

um Ishar befindet sich das pen, welche die brave

Als Retter vom Dienst klappern Sie im Spielverlauf alle sieben Inseln ab, von denen jede grafisch einem anderen Thema gewidmet ist. Doch ganz alleine sollte man sich nicht in die Dungeons, Städte, Sümpfe, Eiswüsten und Gebirge stürzen. Der einsame Held, mit dem Sie »Ishar 2« beginnen, wird



Diesen Untaten ist mit narmalen Waffen schwer beizukammen



Magische Gegenstände haben ihren Preis

schon vom erstbesten Wegelagerer verdroschen. Also spurtet man nordwärts zu einer Siedlung. Wie schon beim Vorgänger rekrutiert man Party-Mitglieder in der Regel aus Kneipen. Alle Bewerber um die insgesamt fünf Plätze Ihrer Kampfgruppe stellen sich vor. Studieren Sie die Werte und Berufe der Kandidaten, um dann die optimale Ergänzung für das Team zu wählen.

Spielablauf und Bedienung erinnern am ehesten an die »Beholder«-Rollenspiele, Das Szenario wird per 3D-Perspektive serviert, durch das man sich Feld für Feld vorruckt. Lauert im Unterholz ein mißgestimmter Ork, wird natürlich



Bericht aus Bann: Auch in Fantasy-Gefilden wird über Steuern und das miese Wetter gemasert



Einigung: Der Bewerber darf sich der Party anschließen

# HEINRICH LENHARDT

arils-Künstler schan immer zu den begnadeteren Vertretern ihrer Zunft: Kein sanftes 3D-Scralling Marke »Underwarld«, aber gefällig illustrierte Inselwelten. Auch a der Bedienung sall der Spielspaß nicht scheitern; hat man sich erst einmal gemerkt, welche Submenüs hinter den dezenten Pfriemel-Icans lauern, klickt es sich flatt.

Beim Kämpfen hat man's mit dem Hektikfaktar übel übertrieben. Freund und Feind hauen in sa kurzen Abständen zu, daß man sich eine Dauerfevertaste für seine Maus wünscht.

Vam taktischen Element des Behalder-Kampfsystems, wa jede Waffe erst nach einer individuellen Wartepause wieder eingesetzt werden

Grafisch gehärten die Silm- kann, bleibt hier nicht viel übrig. Das Szenaria hat den Charme eines Patemkinschen Darfes: Hinter vielen Türen ist rein gar nichts; die wenigen interessanten Lokalitäten muß durch mühsames Abklappern und Kartenstudium herausfiltern.

> Ishar 2 hat auch Schwierigkeiten mit der Spielatmasphäre; mativierend wirkt var allem die Aussicht auf die neven Insel-Grafiken, dach zwischendurch gibt's viel Leerlauf zu erdulden.

> Ein manierliches Rallenspiel der gehabenen Dutzendklasse, aber nicht gerade mit Superlativen gesegnet, Ultima-Löser und andere Experten werden nur milde gereizt; Einsteiger dürften fürs überschaubare Ishar 2 nach am ehesten dankbar sein.



Jede der sieben Inseln bietet einen anderen Grafikstil



# IM WETTBEWERB

Ishar 2 ist ein Überdurchschnittliches Programm, aber bei den Rallenspielen drängelt sich die nach hachwertigere Kankurrenz auf dem Siegertreppchen. Die 3D-Welten der Underwarld-, Might&Magic- und Behalder-

Ultima Underworld II 94
Might & Magic V:
Dark Side of Xeen 79
Eye of the Beholder III 72
ISHAR 2 61
Legends of Volour 49

Mighta-magic: Und Bendoust Serien bielen mehr Spannung und Tiefgang; grafisch hat var allem Underwarld II mehr zu bieten. Fans des Vorgängers und Kallenspiel-Einsteigern im allgemeinen sind bei Ishar 2 dennach nicht schlecht aufgehoben, das zudem preislich eine Etage unterhalb der Kankurerns angesiedelt ist.



Dieser kleine Nachtschwärmer macht viel Ärger

gekämpft. Beim Echtzeit-Gemetzel klicken Sie im D-Zug-Tempo auf die Waffen-Icons Ihrer Charaktere, um zuzuschlagen. Magisch bewanderte Kollegen lassen den Knüppel stecken und steuern lieber eine Salve Feuerbälle zum gemütlichen 8eisammensein bei.

Neben den obligatorischen Monstern trifft man auf Händler und einzelne freundliche Spielfiguren, denen man bestimmte Gefälligkeiten erweisen muß. Um diese Mini-Missionen zu erfüllen oder bestimmte Zaubersprüche oder Gegenstände zu erhaschen, pendeln Sie munter zwischen den Inseln umher und investieren den Inhalt der Portemonnaies, welche manche gemeuchelte Monster neben ihrem Löffel abgeben, in immer bessere Ausrüstung.

In punkto Spielkomfort haben die Ishar-Programmierer dazugelernt. Das Speichern des Zwischenstands wird nicht mehr mit Geldabzug bestraft; per Menüpunkt »Map« wird eine



Der Sumpf-Opa ist ein Zauberer, der erst viel Geld will und dann ein rätselhaftes Statement abgibt. Tip: Frische Adler kauft man auf einer Nachbarinsel.

nützliche Karte eingeblendet.

Nach wie vor gewöhnungsbedürftig ist das putzige Eigenleben threr fünf Spielfiguren. Soll ein neues Mitglied in die Party aufgenommen oder ein altgedienter Charakter rausgeworfen werden, stimmen die Damen und Herren basisdemokratisch ab. Ist eine Mehrheit gegen Ihre Entscheidung, dann haben Sie Pech gehabt. Weitere Auswirkungen: Die Heilerin, welche bei der Aufnahme eines Paladins überstimmt wurde, kann den Neuling weiterhin nicht leiden. Mit bemerkenswerter Garstigkeit (»Den mag ich nicht!«) verweigert Sie dem leidenden Kameraden Erste Hilfe -



Das Inventar eines Charakters listet auch seine Talentwerte auf



Eine grabe Karte erleichtart die Orientierung

noch nie war Umsichtigkeit bei der Auswahl der Charaktere so wichtig wie heute. (hl)



# ISHAR 2 (MESSENGERS OF DOOM)

□ PC/XT
□ EGA
■ AdLib/Soundbl.
■ Tastatur

■ 286■ VGA□ Roland■ Maus

■ 386/486
□ Super VGA
□ General Midi
■ Joystick

Spiele-Typ Rollenspiel Hersteller Silmorils Cu.-Prels DM 90,- Freies RAM: min. 588 KByte Festplattenplotz: ca. 3 MByte Besondorheiten: Choroktere aus

Kopierschutz Anleitung Spieltext Bedienung Anspruch

Deutsch; befiledigend Deutsch; gut Befriedigend Für Einstelgei und Foitgeschrittene

Wii empfehlen: 286ei (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Mous und VGA.

Ishar 1 kännen übernammen werden.

Anspruch Grafik Sound

Gut Befriedigend 61

PC PLAYER 9/93



Noch dämmert Gladstone im ruhi<mark>gen Pravinzschlaf var sich hin</mark> und niemand ohnt die drohende Gefohr

I trivial erscheinen doch die Sorgen, die derzeit dem britischen Königshaus den Schlaf rauben, vergleicht man sie mit den Problemen der Royalisten von Gladstone. Eine der fiesesten Hexen seit der Erfindung des Hexenschusses erdreistete sich nämlich, den blaublütigen Lan-



mal auf die Karte zu schauen, denn praktisch alle wichtigen Detoils werden dart outamotisch eingezeichnet! # Hoben Sie im ersten Kapitel die Seereise übersstonden, so finden Sie im Grey Eogle Inn nicht nur einen Mitstreiter, sondern bekommen auch einen Kompoß geschenkt, wenn Sie eine Tür in der Schankstube äffnen

■ Sie sallten keine Skrupel haben, sich in Fallgruben hineinzustürzen

■ Steine können nützlich sein, um einige Mechanismen zu blackieren

Mit einem Hommer in der Hand können Sie brüchige Wände beorbeiten; besonders in Drarocles Hähle (zweites Kopitel) kommen Sie nur auf diese rabiate Weise weiter.



Unter diesen fertigen Charakteren wählen Sie die erste Spielfigur. Die beiden nach freien Plätze werden erst später besetzt.

desvater zu vergiften. Während Sie sich auf die Suche nach einem Gegenmittel machen, wird der magisch konservierte König Richard von Gladstone dann zu allem Überfluß auch noch geklaut. Offensichtlich war das Land für den Diebstahl von Monarchen unterversichert, denn Sie müssen nun alles

daransetzen, den abhanden gekommenen Regenten wiederzubeschaffen.

Schon die Suche nach den Ingredienzien für den Heilltrank gestaltet sich ausgesprochen schwierig und führt in recht unromatisch von blutdürstigen Orks bevölkerte Wälder, wenig gemütliche Sümpfe und – wie könnte es anders sein – in mehrere Stockwerke tiefe Höhlen und Gewölbe.

Da sich zu zweit oder dritt die Furcht besser bewältigen läßt – wenn gleich mehrere Helden schlottern, dann hört man

# LANDS OF LORE THE THRONE OF CHAOS

Mit einer Fortentwicklung des

»Beholder«-Systems mischt Westwood
dos Rollenspiel-Lager ouf. Neben blitzsauberer Technik besticht Londs of Lore
durch Spielwitz und Komplexitöt.

das eigene Zähneklappern nicht gar so laut – stoßen Sie auch recht bald auf wackere Mitstreiter. Lands of Lore bietet allerdings nur Instant-Helden: Vom Vornamen bis hin zur Zauberkraft ist alles vorgegeben. Manipulieren kann man die Damen und Herren Draufgänger jedoch im weiteren Ver-

lauf des Spiels durch einen speziellen Umstand: Die Grundfertigkeiten Magie, Kampf und Diebstahl verbessern sich abhängig von der gesammelten Erfahrung. Spezialisten für Zauberei oder Eigentumsdellikte können Sie formen, indem Sie eine Person besonders oft für eine derartige Tätigkeit einsetzen.

Bedingt durch das Fortschreiten der Handlung wechseln die Teilnehmer an Ihrer Rettungsaktion für Gladstone mehrfach; daher sollten Siesich nicht zu sehr auf einen Ihrer Mitstreiter verlassen. Glücklicherweise bleiben Ihnen



### THOMAS WERNER

Westwaad Studios pragrammierte einst für SSI die ersten beiden Titel der »Eye of the Behalder«-Serie. Nach dem Bruch dieser Firmenehe hot es den Westwaad-Designern offensichtlich gut getan, ouf die AD&D-Regeln keine Rücksicht mehr nehmen zu müssen. Viel Phontasie und Können stecken in Lands of Lore: Der Spieler tastet sich entlang eines Handlungsfadens in der Story voran, ahne sich dabei durch ein zu enges Korsett gegöngelt zu fühlen. Die grafische Qualität ist hervorragend und beschränkt sich nicht nur auf die Inta-Sequenz. Hortnäckige Rufe nach einer Autamapping-Funktian wurden hier mit besonders übersichtlichen und prektischen Karten beantwartet. Leider verweigert uns Westwood eine An Mall-Aftocks-Funktion, um olle Partymitglieder ouf einmal ongreifen zu lossen. Jedes kleine Echtzeitgefecht wird sa zu einer wahren Anklick-Orgie, bei der man mitunter etwas den Überblick verliert.

Vergleicht man Lands af Lore mit dem van den SSI-Testamentaverwaltern erstellten, blassen dritten Beholder-Teil, dann wird der Qualiförssprung noch deutlicher. Hälf Westwood dieses Nivaau oder steigert es gar noch bei künftigen Titeln, dann wird sich sa mancher Mitbewerber warm anziehen müssen.



Die Automapping-Funktion zeichnet alle wichtigen Details mit und versieht die Karte sagor nach mit einer Legende



Ob in Dungeon ader Wald, ein Monster triffst Du ziemlich bald



Mund-zu-Mund-Beatmung hilft hier nicht mehr...

dank eines Gemeinschaftsinventars die gefundenen Schätze und wichtigen Gegenstände erhalten.

Herumgelaufen werden kann in der 3D-Welt mittels Tastatur oder Maussteurung. Benutzt wird ein Objekt einfach,
indem man es aufnimmt und damit eine Person oder einen
anderen Gegenstand anklickt. Waffen, Kleidungsstücke und
andere körpernah getragene Sachen können Sie in einem
separaten Bildschirm direkt an Ihren Heroen plazieren. Geld
ist wichtig für den Erwerb schicker Ausrüstungsgegenstände, obwohl sich die extravagantesten und wirksamsten Waffen natürlich nicht im Laden kaufen lassen. Ihr Barvermögen steigern Sie beispielsweise durch den Verkauf von Beutestücken und in Truhen gefundenen Kostbarkeiten.

Gekämpft wird in Echtzeit – ein simpler Klick auf das entsprechende Icon eines Charakters genügt. Gezaubert wird ebenfalls per Maus, wobei jedesmal einfach der auf der linken Bildschirmseite für alle Helden verbindliche Spruch verwendet wird. Natürlich kann man die getroffene Wahl auch während eines Kampfes ändern – gleichzeitig dreschen Ihre Gegner jedoch weiterhin in Echtzeit auf Sie ein. Jede Zauberaktion kostet Magiepunkte und jeder eingesteckte Schwertstreich beeinträchtigt die Gesundheit, so daß es bald angebracht ist, sich durch eine Rast wieder zu erholen. Da das Programm für einen ständigen Nachschub an Monstern sorgt, werden Sie auch im scheinbar verlassensten Gewölbe nicht lange an Einsamkeit leiden.

Die Kommunikationsfähigkeit der Recken beschränkt sich übrigens nicht nur auf das Zuhauen. Ihnen freundlich gesinnte Zeitgenossen haben immer ein offenes Ohr für Ihre Sor-





Würden Sie bei diesem Kaufmann einen Gebrauchtwagen ader gar eine Armbrust erstehen?

# b

# IM WETTBEWERB

Lands af Lore ist durch seine witzigen Einfölle, der gelungenen grafischen Gestaltung und zahlreichen Ideen dem etwas lustlas pragrammierten Might&Magic V und dem enttäuschenden dritten Beholder-Teil überlegen.

Ultime Underworld II 94
Betrayol at Krandor 83
LANDS OF LORE 81
Might&Magic V:
Durk Side of Xeen 79
Eye of the Behalder III 73

60

Allerdings ist die Kankurrenz von Dynamix mit Betrayal at Krondar innavativer gewesen und bietet ein g\u00e4nzlich neues Kallenspielgef\u00fchlik (ambiniert mit einer interessonten Story. Nach wie var ist Ultima Underwordt II das sicherlich fesselndste Spiel dieses Genres und l\u00e4\u00dft Sie durch die hervarragende technische Umsetzung quasi mit Hout und Haar in eine onderre Welt eintuchen.













Das sind nach Bäsewichter Hexe Scatia hat einen herzlich miesen Charakter. kann sich aber in andere Lebewesen verwandeln

gen und Nöte und helfen gerne durch entsprechende Tips weiter. Doch auch bei einigen Fieslingen bietet sich die Möglichkeit zu einem warmherzigeren Dialog als er mit dem Säbel möglich wäre - ab und zu entschärft beispielsweise ein kleiner Bluff eine brenzlige Situation. Eine besondere Delikatesse ist die Automapping-Funktion. Sobald Sie in der königlichen Schloßbibliothek

einen Atlas gefunden haben, zeichnet er nicht nur die erkundeten Wege und Höhlensysteme mit, Automatisch werden die Karten auch mit einer Legende versehen und wichtige Details an der entsprechenden Stelle eingetragen. Sämtliche Schalter und Geheimtüren sind vermerkt, selbst wenn Sie diese bislang übersehen hatten. Das systematische Laufen gegen harte Wände auf der Suche nach einem verborgenen Durchgang erübrigt sich also.



Die Orks haben wie die Vandalen gehaust



Mit einem netten Zauberspruch kännen Sie lästige Insekten schackgefrieren



## HEINRICH LENHARDT

Heißa, das macht Spaß - und nicht nur wegen der stilvallen Grafik. Wenn man die Behalder-Spiele kennt, bietet Lands af Lare keine allzu graßen Überraschungen, aber jede Menge Verbesserungen im Detail. Westwaad hat das System entrümpelt und überarbeitet. Die Bedienung ist ultra-flatt und kamfartabel, der Spielwitz dank vieler kleinerer Missianen und abwechslungsreicher Gefilde erklecklich.

Das hervarragende Automapping zaubert zum Glück Karten auf den Bildschirm, die auf alle Schalter und Geheimtüren hinweisen; frei nach dem Matta »fair geht var«. Das Magiesystem wurde ein bißchen zu sehr vereinfacht: Mir wäre es lieber, wenn ich für jeden Charakter einen anderen aktiven Zauberspruch wählen kännte.

Varbehaltlas gut ist das Charakter-Entwicklungssystem: In dem man eine Figur kämpfen, zaubern ader Schlässer knacken läßt, steigert man die Erfahrungspunkte für die entsprechende Berufsgruppe. Die Freiheiten beim beruffichen Werdegang sind dadurch erfreulich groß,

Hardcare-Rallenspieler, die dem eigenhändigen Kartenzeichnen auf Millimeterpapier hächste Lustgewinne abringen, wird Lands af Lare ein bißchen zu leichtgewichtig

Es gibt aber genug Spieler, die gerade den unbeschwerten Charme dieses Pragramms schätzen werden. Neben dem etwas schwerfälligeren »Betrayal at Krandar« ist Lands of Lare das mativierendste Rallenspiel, das mir in den letzten Manaten untergekammen ist.



Dieser Zauberer hilft, den Känig zu heilen

# LANDS OF LORE THE THRONE OF CHAOS

G EGA AdLib/Soundbl.

Spiele-Typ

Hersteller

Kopierschutz

Co.-Preis

- **286** VGA Roland
- **386/486** Super VGA General Midi Joystick
- ☐ Tastatur ■ Maus

Rollenspiel Westwood/Virgin DM 120,-Erträgliche Handbuchabfrage

Anleitung Englisch; gut Spieltext Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung) Bedienung Gut Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Anspruch Grafik Gut Sound Gut Freies RAM: min. 572 KByte +1 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 20 M8yte

Besonderheiten: Die Automopping-Funktion versieht die Korten auch mit einer Legende.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Mous und VGA.



# Die Inserenten

CreaTeam-Software	107
Data-Basic	9
DATAMEDIA GmbH	119
DMV Software	43/44, 45, 81/82, 83
DMV Vertrieb	26/27, 93, 117
Electronic Art	2
Fujitsu Deutschland GmbH	
GAMES WORLD	111
Intersoft GmbH	71
Joysoft	13
Karo Soft	105
Kingsoft	11
KM Handelsgesellschaft m	
mirox communication Gmb	
MK ELEKTRONIK	107
Okay Soft	9
Pearl Agency	51
Pfister Spieleversand	77
Rushware GmbH	21, 23
Sharecare	109
Soft Oase	87
Softsale	47
Software Discount Mann	57
Spieleversand 99	25
Wial Versand Service	35

Ein Teil dieser Auflage enthält Beilagen des DMV Verlags.

# Zeigen Sie sich doch einmal von Ihrer besten Seite. Zum Beispiel hier!

Anzeigenschluß für die Ausgabe Nr. 10/93 ist der

13.8.93

Für weitere Informationen wenden Sie sich direkt an Ihren Mediaberater

> OMV Oaten- und Medienverlag Gruberstraße 46a 85586 Poing Tel.: 08121/769-300

# INTER SOFT

Bestellannahme Montag bis Freitag 8 - 18 Uhr Telefon: 0581 - 76314 Telefax: 0581 - 14461

$\overline{}$		_		
/	Тор Те	n		
1.	Strike Commander	DA	87,50	
2.	X-Wing	DA	89,50	
3	Eishockey Manager	DV	75,50	
4	Lemmings 2	DA	80,50	
5.	Comanche	DV	89,50	
6.	Comanche Deta Disk1	DV	55,50	
7.	Ultima Underworld 2	DA	76,50	
8.	History Line	DV	81,50	
9	F 15 Strike Eagle 3	DA	86,60	
10	Der Patnzier	DV	83,50	
/			-	

Neuhei	ten	1
Archer Mac Leens Pool Burntime Cyber Rece Eye of the Beholder 3 Fire & Ica Freddy Pharkas Hirde Gune Lands of Lore Might & Magic 5 Penbell Dreams Pirates Gold Return of the Phantom Streetinghee 2	DA DV DA DV DA DV E DA DV DA	67.50 84.50 84.50 83.50 61,50 72,50 86,50 66.50 79.50 68,50 98,50 96,50 67.50

	Top Ten CI	D-RO	MC
	The 7th Guest	DA	135,50
	Der Petrizier	DV	95,50
	Wing Commander 1		
	incl Mission 1 + 2	DA	99 50
	Chesemaster Pro	DA	99.50
	Sharlock Holmas 2	E	139.50
	Secret Weapons of the	Lultwall	6
	Incl Scenery	E	95,50
	Monkey Island 1	Ε	95.50
	Manuic mension 2	Ε	99.50
	Loom	DA	89.50
ı.	Eco Quest	E	95.50

Nice Pr	ice	)
Bettlehawks 1942 Bundselige Manager Bettlechess 1 European Super League Das Kathedrale (5 25) Hordes Quest fram Pack NGAA Baskotball Praball Construction Sel Powermonger Super Sim Pack Test Difve 2 Collection TV Sports Football Zak MacKracken	E DV DA DV DA DA DA DA DA DA DA	29,50 54,50 31,50 39,90 65,50 49,50 29,50 29,50 49,50 32,50 29,50 49,50

# Preislisten-Auszug

1869	DV	83,50	KGB	DV	64,50
688 Attack Submanne	DA	37,50	Legend of Kyrandia	DV	65,50
A Train	DV	95,50	Leisure Sust Larry S	DV	69,50
Abandoned Places 2	DV	84,50	Links 386 Pro	DA	88,50
Afrika	D٧	79,50	Links Course Banff	Ē	49,50
Alone in the Dark	DV	89,50	Links Course Beltry	Е	49,50
Bard's Tale 3	DA	32,50	Lure of The Temptress	DV	59,50
Battle Isle Data Disk 2	DA	49,50	M 1 Tank Platoon	DA	73,50
Buck Rogers 2	DV	85,50	Michael Jordan in Flight	DA	77,50
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	72,50	Nigai Mansell	DA	66,50
Buzz Aldrins Race			North & South	Е	29,50
into Space	DA	89,50	Oli Imperium	D٧	29,50
Campaign	DV	82,50	On the Road	DV	66,50
Carner Stoke	Ε	82,50	Penthouse Hot Numbers	D٧	43,50
Championship Manager	DV	75,50	Populous 2	DA	75,50
Civilization	DV	86,50	Ragnarok	DV	89,50
Das schwarze Auge	DV	83,50	Railroad Tycoon	DV	83,50
Dogfight	DA	87,50	Realms	DA	62,50
Dream Team	DA	59.50	Sensible Soccer	DA	59,50
Dune 1	DA	54,50	Shadow of the Cornet	DV	89,50
Dune 2	DV	66.50	Skat 92	DV	66,50
Eishockey Manager	DV	75,50	Space Hulk	DA	83,50
Espana 1992	DA	42.50	Space Ouest 5	DV	70,50
Formula One Grand Prix	DA	86,50	Stunt Island	DV	89,50
Goblins 2	DV	89,50	The Humans	DA	49,50
Hannibal	DV	82,50	TV Sports Boxing	DA	41,50
Harner Jump Jet	DA	88,50	Test Drive 2 Collection	Ε	32,50
Heart of China	DV	69,50	Tomado	DA	
Incredible Machine	DV	69.50	WWF 2	DA	
Jetfighter 2.0	DV	72.50	X-Wing Mission Disk 1	DA	49,50
Jonathan	DV	97.50	Zak MacKracken	DV	49,50
_					

# 

IRRTUM und DRUCKFEHLER vorbehalten
DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version.
NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

Versandkosten Vorkasse 5,- DM, UPS und POST 9,- DM zuzüglich Nechnahmegebühr, Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM Ladenpresse Können varkeren. Gesamtpretaliste kostenlos – Brite Systen angebent Händleranfragen arwünscht.

AB 300 DM VERSANDKOSTENFREI!

# INTER SOFT

GmbH Gr. Liederner Straße 27, 29525 Uelzen

# BETRAYAL

Neues Rollenspiel-Feeling mit viel Atmosphäre: In Zusammenarbeit mit dem Schriftsteller Raymond E. Feist bringt Dynamix frischen Schwung ins Fantasy-Genre.

Rise haben meist sehr unangenehme Folgen: Kommen Sie im häuslichen Leitungsnetz vor, so ist der Wasserrohfbruch nicht mehr weit und die gerade neu gekachelte Badezimmerwand darf wieder aufgestemmt werden. Auch an Fahrradschläuchen, Flugzeugrümpfen und Atomreaktoren sind sie nicht gerade beliebt und verursachen einige Probleme. Wirklich unangenehm wird es jedoch, wenn durch einen Riß in Zeit und Raum finstere Mächte versuchen, in eine mittelalterlich-heile Fantasywelt vorzudringen. Midkenia heißt in diesem konkreten Fall das derart bedrohte Reich, in dem der amerikanische Schriftsteller Raymond E. Feist seine »Riftwar«-Saga angesiedelt hat. Basierend auf seinen Romanen müssen Sie sich am Vorabend eines drohenden Krieges gegen die nördlichen Ländern mit düsteren Machenschaften und Verrat auseinandersetzen.

Ähnlich wie ein Roman wurde die von Ihnen zu durchspielende Geschichte in neun einzelne Kapitel unterteilt. In jedem dieser Abschnitte haben Sie eine konkrete Aufgabe zu erfüllen – beispielsweise eine Gefangeneneskorte oder



Auf Ihrem Weg durch Midkemia staßen Sie auch auf einsame Farmgebäude

die Aufklärung eines Mordkomplotts. Daneben gibt es zahlreiche weitere Nebenstränge, deren erfolgreiches Meistern Ihnen zwar wertvolle Erfahrungspunkte, Gold und neue Waffen einbringt, die allerdings für den Fortlauf der Geschichte nicht entscheidend sind. Beispielsweise können Sie eine

Zwergenmine vor dem Bankrott retten. indem Sie ein die Bergleute ganz übel helästigendes Monster aus dem Weg räumen. Mit bis zu drei Charakteren streifen Sie durch Midkemia, wobei sich die Zusammensetzung Ihres Teams im Lauf der Zeit mehrmals ändert. Neue Personen tauchen auf verlassen Sie nach einer Weile und schließlich treffen Sie auch alte Bekannte wieder. Die Charaktere sind fest in die Story eingebunden und haben daher für einzelne Fähigkeiten wie Nahkampf, Schlösser knacken und Magie vorgegebene Werte. Mit zunehmenden Erfahrungen verbessern sich die verschiedenen Eigenschaften der Personen natürlich, so daß aus einem anfangs noch recht unbeholfenen Armbrustschützen irgendwann ein digitaler Wilhelm Tell wird.

Alle wesentlichen Aktionen werden komfor-

Das Kampfsystem erlaubt taktisches Verhalten und ist trotzdem unkampliziert und übersichtlich gestaltet



tabel mit der Maus ausgeführt. Das Reisen zwischen den Schauplätzen wird vereinfacht, indem man mittels eines speziellen Knopfes einen »Folge-der-Straße-Modus« aktivieren kann. Von da an braucht man nur noch geradeaus zu laufen –die Recken folgen brav dem kurvigen Verlauf der Wege. Die Umgebung wird aus einem dreidimensionalem Blickwinkel dargestellt, so daß Sie das Gefühl haben, tatsächlich durch die Landschaft zu stapfen. Straßenstaub zu schlucken und davon Hustenanfälle zu bekommen ist natürlich nicht die einzige Bedrohung eines Abenteurerlebens.

Ab und zu stoßen Sie auf ungemütliche Zeitgenossen, die ihre wohl unbewältigten inneren seelischen Probleme durch mörderische Agressionen artikulieren und Ihnen skrupellos nach dem Leben trachten. Diese zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen finden in einer isometrischen Ansicht statt: Wie Schachfiguren können Sie die eigenen Mannen verschieben und ihnen Runde für Runde Kampfanweisungen erteilen. Dabei ist taktisches Geschick gefragt, damit Sie auch einer Übermacht noch Paroli bieten können. Sind Sie

In Städten kännen Sie Handel treiben, sich in Tavernen umhären und aft besandere Gebäude wie Tempel ader Paläste gufsuchen





Die mit Rötselschlässern gesicherten Kisten enthalten meist besanders wertvalle Gegenstönde



Das einfach zu beherrschende Magiesystem bietet für fast jede Gelegenheit einen passenden Zauberspruch



Nicht nur Landschaften kännen nach Wunsch aus der Vagelperspektive durchwandert werden...



...auch unterirdisch geht es dank Automapping
übersichtlich zu.



# THOMAS

Zunächst eine Warnung: Betrayal at Krandar sollten Sie nur erwerben, wenn Sie weder verheiratet sind nach Freundscheften pflegen müssen. Auch sämtliche onderen Fretzeitaktivitäten kännen Sie sich bis zur Läsung dieses Spiels abschminken. Dynamix hat eine faszinierende Parallelwelt in den Camputer gebannt, die Sie sabald nicht mehr Isalassen wird.

Die atmasphärische Handlung kammt durch viele liebevalle Details zur Geltung: Kleine Warträtsel an den Truhen stellen eine nette aber stets läsbare Herausfarderung dar, die Teleporter erleichtern in späteren Kapiteln das Herumreisen ungemein und die 3D-Landschaften mit Baumgruppen und Farmhäusern vermitteln den Eindruck, physisch anwesend zu sein. Selbst die Lagistik, d.h. die Versargung mit Nahrungsmitteln wurde sarafältig ausgeklügelt, damit Sie nicht unversehens des Hungers sterben müssen.

Überhaupt ist es erfrischend, ein Rallenspiel zu erleben, das nicht wie die meisten Kankurrenten zum allergräßten Teil »unter Tage« abläuft. Die Dungean-Freaks kammen allerdings ebenfalls nicht zu kurz und kännen zahlreiche klamme Gangsysteme erkunden. Sehr labenswert ist die »Baakmark«-Funktian: Var gefährlichen Aktianen kan man durch ein simples Anklicken dieses kans den ammentenen Spielstand abspechern, ahne deß darunter der Spielfluß leidet.

unter der speinvolleder. Erfreulich, daß man nie mit Zufallsgegnern kanfrantiert wird. Sämtliche Diebe, Untote, Säldnerbanden, ertrunkenen Jungfrauen und Manster sind da anzutreffen, wa die Designer sie vorausschauend und manchmal hinterhältigerweise plaziert haben. Sind die Unhalde erst einmal besiegt, sa werden Sie an der entsprechenden Stelle nur nach die sterblichen Überreste varfinden.

Eine Wormung an alle, die vor gräßeren englischen Textmengen zurückschrecken: Das Programm stratt nur sa var Dialogen; dazu kammen die kleinen, aber feinen Warrätisel. Eine deutschprachige Versian ist nach lange nicht in Sicht und würde frühestens zum Jahresende erscheinen.

PC PLAYER 9/93 73



Beguern können Sie alle Aktianen während Ihrer Reisan mit der Maus steuern

Rausschmiß enden, doch haben Sie erst einmal etwas Übung, dann springt mitunter eine kleine Gage dabei heraus.

In den Läden sollten Sie übrigens ruhig um den Preis einer Ware feilschen sowie Vergleiche anstellen - manchmal ist es lohnender, die im Schweiße seines Angesichts zusammengeplünderte Beute in einem anderen Ort zu verkaufen. Natürlich dürfen auch die für ein Rollenspiel obligatorischen Dungeons nicht fehlen. Sie sind jedoch kein Selbstzweck, sondern wurden geschickt in die Handlung integriert. Durch die Automapping-Funktion wird Ihnen nicht so schnell die Orientierung verloren gehen. In der Oberwelt - auf der Sie sich vorwiegend bewegen - können Sie Ihre Position ebenfalls auf einer

zoombaren Karte darstellen lassen und praktischerweise sogar in dieser Vogelperspektive weiterlaufen - die Karte

dreht sich bei Richtungsänderungen mit. Um wichtige Gegenstände oder Hinterhalte nicht zu übersehen. iedoch die normale 3D-Ansicht bevorzugen.

Gelegentlich stoßen Sie während Ihrer Missionen auf ganz besondere Kisten.

die mit Rätselschlössern gesichert wurden. Erst wenn Sie das Lösungswort eingestellt haben, schnappt die Truhe auf und gibt ihren Inhalt preis. Im Glücksfall finden Sie besondere Trän-

ke - die wie Dopingmittel bestimm-

te Fähigkeiten kurzzeitig steigern können --, oder

gar Schriftrollen mit neuen Zau-

RAYMOND E. FEIST arbeitete sehr eng mit dem Programmierteam von Dynamix zusammen. Wöhrend einer Compuserve-Konferenz ließ der Schriftsteller einige bemerkenswerte Statements vam Stepel.

... ÜBER EINE MÖGLICNE FORTSETZUNG ZU BETRAYAL AT KRONDOR:

»Dynamix hot zwar nach keine Entschaidung gefällt, aber es löuft gut. Wenn Ihr wirklich eine Fartsetzung wallt, donn überredet drei Freunde, das Spiel zu kaufen. Die überreden dann jeweils drei weitere Freunde und so weiter... aber ernsthaft: Mein Gefühl sagt mir, daß wij viellaicht in naher Zukunft grünes Licht für ein weiteres Rollenspiel bekommen. John Cutter und ich haben bereits über diverse Verbesserungsideen van der Technik bis zur Story dis-

kutlart. In 10 Jahren wird mon hoffentlich auf eine ganze Rollenspiel-Reihe zurückblicken und sagen kännen: »Krondor war der schlechteste Titel dieser Sarie, denn es war "nur" großartig!«.

... ÜBER DINGE, DIE INN AM SPIEL STÖREN:

»Für mich war dar Spiele-Entstehungsprozeß ja ganz neu. Erst einiga Zeit noch Abschluß des Prajekts sind mir ein paar Dinge eingafallen, die ich geme probiert hätte. Ich wünsche mir z.B. mehr Flexibilitöt bei der Interaktion in den Inns. Man kännte eina Ohrfeige von der Barmaid kassieren, sich mit einem Betrunkenen raufen, etc. Es sollte außerdem klarer sein, was für ein Problem man als nächstes angehen muß, ober unklarer, wia man es zu lösen hat. Ich habe hiar und do ein paar Absätze ergänzt, der meiste Text im Spiel stammt von Nool Hallford. Ich wünschte, ich hätte mehr selber geschrieben, denn es gibt Kleinigkeiten, die mich etwas ärgern. An einar Stelle ist z.B. von Kanonen bei Narthwarden dia Rede; dobei gibt es solche Waffen im ganzen Szenario nicht.«

... ÜBER DIE ENTSTENUNG SEINER FANTASY-WELT: »Midkemia ist eine kamplatte Welt. Sie wurde von Jahn Eversan, Steva Abrams und mir zusamman mit zehn anderen verrückten Studenten in den 70er Jahren an der Uni van San Diego erschaffen. Wir haben z.B. die Geologie genau ausgearbeitet, die Agrakultur, Dutzende von Städtekarten – das ist der Beweis, daß ain paar verrückte Studenten, die ernsthaft über solchen Trivia Kram debattieren, die besten Weltenbauer im ganzan Universum sind. Das ersta Spiel braucht sa 15 Megabytes und wir kratzen arst an dar Oberflöche des Szenarios. «

ob Ihrer waffentechnischen Überlegenheit absolut siegesgewiß, so können Sie das animierte Gemetzel auch vom

schicksal...

lst das Heldentagwerk vollbracht, dann sollten sich Ihre Kämpfer für einige Stunden aufs Ohr legen. Während des Schlafes regenerieren sich nämlich abhängig von der Zahl der geopferten Stunden die Gesundheitswerte. Bei Unterhaltungen mit einem digitalisiert dargestelltem Gegenüber wählen Sie aus einer Liste von Gesprächsthemen die gewünschten Stichworte aus. In Gasthäusern

können Sie nicht nur Ihre Vorräte wieder aufstocken - oft erhalten Sie durch solche Plaudereien mit redselig-angetrunkenen Gästen brauchbare Hinweise. Der Universal-Held wird bei dieser Gelegenheit noch gleich ein Ständchen geben.

Anfangs dürfte dieser Versuch einer musikali-

schen Darbietung einem



Bei kamplizierteren Kämpfen odar dem Umgang mit Fallen kann man dos Spielfeld mit einem Gitternetz unterlegen

Computer ausfechten lassen und währenddessen endlich einen Biß in Ihre leider schon erkaltete Pizza wagen - tja, Rollenspieler-

mit



# IM WETTBEWERB

Bertrayal at Krondar bietet ei- Ultima Underworld II nen guten Kampromiß zwischen der inhaltlichen Kamplexität der klassischen Ultima-Reihe (siehe Serpent Isle) und der leichter verdaulichen 3D-Fraktian. Nach wie var steht das dreidimensianale Meisterwerk Ultima Underwarld ti unangefochten an der Spitze, kanzentriert sich jedach

Ultima VII/Part II: Serpent Isle 87 BETRAYAL AT KRONDOR 83 Might&Magic V: Dark Side of Xeen 79 Eve of the Beholder III 73

weniger auf eine durchdachte Handlung als auf extensive Echtzeitgefechte. Pragramme wie Might&Magic 5 und der dritte Behalder-Teil werden denjenigen Rallenspielern mehr zusagen, denen weniger an einer stimmigen Story als an möglichst vielen verschiedenen Manstertypen gelegen ist.



Die Charokter werte verändern sich im Laufe des Spiels

94



# HEINRICH LENHARDT

Warum ist es beim Feist sa schän? Ganz neu ist die Idee schließlich nicht, ein Camputerspiel basierend auf einem SF- ader Fantasy-Buch zu designen. Während in der Regel ie Herren Autaren ihre Schecks dafür einstreichen, daß die Saftwarefirma mit einem prominenten Namen auf der Packung werben darf, ging die Zusammenarbeit zwischen Raymand E. Feist und Dynamix weiter. Man merkt dem Spiel richtig an, daß der Schriftsteller mit einem gewissen Enthusiasmus an der Entwicklung beteiligt war; die ausgereifte Story hebt sich wahltuend vam sanstigen Fantasy-Allerlei ab. Durch das Verwenden van fixen Charakteren kannten die Dialage recht tiefschürfend werden; jeder Held ist eine richtige Persänlichkeit Eigenheiten tien Schwächer

Das Kampfsystem bietet gerode die richtige Mischung aus taktischer Cleverness und einfacher Bedienung mit netten Spezialeffekten. Statt der weniger anspruchsvallen Echtzeitklappereien à la Underwarld, Behalder & Ca. wird hier jeder Zug in Ruhe geplant. Die im ganzen Spielverlauf varbildliche Bedienung sargt dafür, daß dabei nicht nur Profis ihren Spaß haben. Paint-and-Click in Perfektion: auch ahne intensive Handbuchlektüre kann man

gleich munter laslegen. Die 3D-Grafik ist nicht ganz sa umwerfend wie bei Underwarld II, dach dafür ist das Sichtfenster größer. Genial die ldee mit der zaambaren Karte, die man auch benutzen kann, um in Windeseile durch bekannte Gefilde zu huschen. Geschickt gelang die Mischung aus kankreten Missianen und Handlungsfreiraum. Innerhalb jedes Kapitels kann man entweder geradlinig gufs Ziel zusteuern, ader auf der Suche nach Sub-Abenteuern in der Gegend herumstraichen. Der Schwierigkeitsgrad wird geschickt gesteigert; das erste Kapitel dient zur Einführung und bereitet keine gräßeren Prableme. Faszinatian und Mativatian blättern ab der Mitte nur geringem Maße ab; an die frischen Features des neuen Spielsystems hat man sich dann gewähnt und sehnt sich nach ein bißchen mehr Abwechslung bei Gegnern und Gefahren

Ganz nette Rallenspiele gab's in letzter Zeit reichlich, aber Betrayal at Krandar ist der erste Titel seit Underwarld II, der mich richtig mitgerissen hat. Eine Wertung in den begehrten Gefilden jenseits der 80-Punkte-Hürde hat sich dieses Lehrstück in Sachen Atmasphäre redlich verdient.



Im Kampf gegen diese netten Tierchen sallte man var dem Einsatz van Magie nicht zurückschrecken

bersprüchen. Haben Sie einen Spruch erlernt, dann ist die Anwendung unkomplizierter als bei einem handelsüblichen Spielzeug-Zauberkasten: Sie klicken das Magie-Icon an, wählen den gewünschten Zauber aus und legen eventuell noch die aufzuwendende Stärke fest.

Besonders praktisch sind die über das ganze Land verstreuten Tempel. Hier können Sie sich nicht nur wie üblich auskurieren oder Ihre Waffen segnen lassen, sondern sich zudem zu einem vorher schon besuchten anderen Tempel teleportieren. Sie bezahlen einen entfernungsabhängigen Obulus und gelangen augenblicklich an Ihr Ziel.



Die umfangreichen Gespröche werden durch Anwahl von Stichworten geführt



# BETRAYAL AT KRONDOR

PC/XT FGA AdLib/Soundbl. ■ Tastatus

Spiele-Typ

Hersteller

Ca.-Preis

286 VGA Roland ■ Maus

**386/486** Super VGA General Midi Joystick

Rollenspiel Dynamix DM 120.-Kopierschutz

Anleitung Englisch; gut Spieltext Englisch; viel und anspruchsvoll Sehr gut Bedienung

Gut

Gut

Ansproch Grafik Sound

Für Fartgeschrittene und Profis

te Sprachausgabe und animierte Video-Sequenzen. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Mous and VGA.

freies RAM: min. 590 KByte

Festplattenplatz: co. 15 MByte

Besonderhelten: Teilweise digitallsier-

83

# **GNOME ALONE** ABANDONED PLACES

Ein Dappelpack gar zweifelhafter Güte: Wer das »Gname Alane« ersteht, bekammt als Zugabe das Ralienspiel »Abandaned Places« mitgeliefert – und kann dann beide getrast vergessen.

er Balkon oder Garten besitzt, kennt die Horrorszenarien: Genüßlich zuzeln Blattläuse die frisch gezüchteten Rosen aus, Schnecken raspeln an einem Tag den mühsam gehegten Salatbestand

LOCKER

Ich kann's mir lebhaft vor-

stellen: Dumpf brütet der Pro-

grammierer im stillen Kämmerlein on einer neuen,

geniolen Spielidee, Spin irrer

Blick streift den halb ver-

dorrten Kaktus. Der Pro-

grammierer stutzt - do: (ver-

Fehlanzeige. Gnome Alone

spielt sich wie drei Tonnen

Odel. Alles, was einem zum

Thema »Sag mir wo die Blu-

men sind« einfollen konn,

wurde gleichzeitig ins Spiel

gepackt. Großer Fehler! Denn

sobald der Spieler mit der hakligen Steuerung klorge-

kommen ist (»Mmnpfl»),

hantiert er verwirrt mit Ge-

genständen, die weder im

Handbuch obgebildet noch

erklärt werden (eine ziemli-

che Frechheit) und setzt sie in schmalbrüstigen Puzzles ein

do sägt die Festplatte und der Spieler schnarcht. Wer bis

dahin nicht eingeschlofen ist,

bekommt nach längerem

Spielen einen unschönen

Adrenalin-Push: Nömlich

dann, wenn der Gnom vom

Blitz getroffen niedersinkt und man wieder gonz von

vorne beginnen muß, Sprich:

Grafik mau, Musik lau, von

Spielerisch ist Abondoned

Places kaum erhellender.

Wenn mon an Perlen wie

»Underworld«, »Betroyal at

Krondor« oder auch nur on

den Oldie »Dungeon Moster«

denkt, kommt einem Aban-

Spieldesign keine Spur,

pagneri

neintlich) genialer Geistesblitz! Euphorie! Cham-

nieder, und der Nachbar behauptet steif und fest, er habe während des Urlaubs die Lieblings-Zimmeroflanze gegossen - auch wenn das verdorrte Etwas aussieht, als habe es 1812 den Jetzten Tropfen Was-

ser gesehen. Solche Hobbygärtner-Traumata müssen die Programmierer von Inter-

national Computer Entertainment bewogen haben, »Gnome Alone« zu entwerfen; ein Geschicklichkeitsspiel, in dem ein Spieler seinen digitalen Garten zum üppigen Blühen bringen soll.

Als Gärtner-Gnom hat man jede Menge zu tun: Maus- oder Tastatur-gesteuert pendelt der Hobby-Öko zwischen Geräteschuppen, Gewächshaus, Brunnen, Garten, Mini-Dungeon und Toilette (typisch britischer Humor) hin und her, um drohende Katastrophen abzuwenden. Derer gibt es reichlich, Schneckenhorden fallen über die Setzlinge her, die Scheiben des Gewächshauses sind undicht, der Rasen wird von marodierenden Gnom-Banden niedergetrampelt, die Kräuter verdorren, weil der Brunnen ausgetrocknet ist -- und dann zappt



Krout (unten) und Rüben (links): Leider gibt es für den Gnom keine Killertomaten

ein göttlicher Blitz aus heiterem Himmel den ahnungslosen Gärtner weg (that's life, folks..). Einen klassischen Levelaufbau gibt es nicht; man hangelt sich an den Katastrophen ent-

lang und versucht, die Dinge wieder ins Lot zu bekommen. Den Spielstand dürfen Sie nicht speichern, Wer sein Gnomen-

Im Geröteschuppen stellt sich die Qual der Wahl: Viele Hilfsmittel, aber keine Beschreibung weit und breit





# **GNOME ALONE**

■ PC/XT

EGA ■ Tastatur

Adlib/Saundbl.

**286** VGA □ Raland ■ Maus

■ 386/486 Super VGA General Midi Joystick

Spiele-Typ Geschicklichheits-Spiel Hersteller Ca.-Preis DM B0,-Kapierschutz

Anleitung Spieltext **Bedienung** Anspruch Grafih Sound

Ei trägliche Handbuchobfi age Englisch; mangefhaft Englisch; wenig Ausreichend Für Fartgeschrittene Ausreichend

Ausreichend

Freies RAM: min. 440 KByte Festplattenplatz: ca. 1 MByte Besonderheiten: Das Rollenspiel »Abandoned Places« fieat des Packung bei.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.



dones Places wie Trockenfutter vor. Finger weg von diesem spielerischen (Doppel)-Mogel-Pock.



Zugabe-Programm Abandoned Places: Der Feuerzauber täuscht – spielerisch fackelt da nichts



Wahrscheinlich ein Abandaned Places-Programmierer, der sich van seinen Tantiemen ernähren mußte...

leben durch Feindkollision oder übermäßige Fehlentscheidungen verwirkt, muß wieder ganz von vorne anfangen. Erst, wenn alle Blumen blühen, die Kräuter hübsch bewässert und 12 weitere, im Handbuch verzeichnete Aufgaben erledigt sind, ist Schluß mit der Gärtnerei.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich dem (kostenlosen) Kontrastprogramm zu widmen. »Abandoned Places», schon vor geraumer Zeit für den Amiga erschienen, entpuppt sich als höchst klassisches Fantasy-Rollenspiel: Eine Vierer-Party stapft durch's Dungeon, knüppelt auf Monster ein, zaubert den einen oder anderen Spruch und versucht, den Ober-Mega-Giga-Zampano ins Nirvana zu schicken. (al)



# ABANDONED PLACES

■ PC/XT ■ FGA Tastatur

Spiele-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

AdLib/Soundbl.

einzeln nicht erhältlich

- 286 VGA
- Rolond ■ Mous
  - Joystick Freies RAM: min. 590 KByte Festpluttenplutz: ca. 9 MByte

386/486

Super VGA

General Midi

Rallenspiel Liegt »Gnome Alane« bei; die PC-Version ist Besanderheiten: Eine Landkarte der

Oberwelt liegt bel. Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz), mit 2 MByte RAM, Mays and VGA.

Anleitung Englisch; mangelhalt Spieltext Deutsch; ausreichend Bedienung Befriedigend Anspruch Für Fartgeschriftene Grafik Mangelhaft Mongelhaft Sound

# THOMAS PFISTER

52

LUDWIG-MOND-STR.

0

SPIELEVERSAND

.

PFISTER

THOMAS

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTU	RE / RO	LLE	NSPIEL	E	K
PC 3.5'		PC 3,5"		PC 3,5*	Α
7th Guest (CD-ROM) 114 - DH Abendoned Places 2 74 - DV Alons in The Dark 84, DV	Gataway I sall Fron Goblers 2 Heart of China	78 DV 84 DV 39 DV	Proofs of Derkness Prophecy of Shedow Quest for Glory 3	78, DV 78, DV 62, DV	М
BAT 2 Parts Tele 3 24, DH	Horndeli Houma Inca	39 DV 34 DV 78 DV 84 DV 78 DV	Return o I Phantom Rex Nebular	1 87, DH 39 - DV	Р
Betravel at Kondor 99 DV	Indiana Jones 3 Indiana Jones 4	78 DV 79DV	Ringworld Revenge Rise of The Dragon Rome AD 92	56 - DH 39 - DH 66 - DH	E
Captive 28-DH Crise 1s Comes 60-DV	isher Isher 2 Island of Dr Brain	66 DV 74-DV	Secret Monkey Isid Shadow of Cornel Shadowlands	78, DV 78, DV 86 - DV	P.
Curse of Enchants 50, DH Dark Queen o Krypn 78, DV	Jonathan Kathedrale Kings Quest 5	25. DV 78. TW	Sherlock Holmes Soape Hulk	74 IDV 79 DH 85 -DV	١.
Darklands 39,-EV Darksegd 1 5 72 DV DSA 78 DV	Kings Q 5 CO ROM Kings Quest 6 Kings Q 8 CD Rom	78-EV 72-DV 78-DH	Space Guest 4 Space Guest 5 Spelcraft	62 -OV *75 -OV	R
Die Schöne u Blest 75 - DV	Larids of Lore Laura Bow 2 Legend of Valour	57, DV 56 DV 78 DV 66 DV	Spekarnmer Spekurx Star Trak	66,-EV 66-EV 78DV	E
Dune 2   58, DV	Legends o Kyrandia Legure S. Lurry 5 Les Manley Lost LA	SS-DV	The Kristal Trees of Say Front Ultims 7	27, DH 78 DV 78-DV	ш
Dungson Mastell 86 DV Eco Quest S9 DH ECO Quest CD ROM 75 EV Ewa 2 DV	Lord of The Rings Lord of The Ring 2	66 DH 66 DH	-Data Forge of Vir	42 - OH 78 - OH	S
Eye of Beholder 2 74,-DV	Lost in Time Lost Secr of Rank	* 60 -EV	Ultima Tribgy 2 Ultima Underveolid Ultima Underv	72,-DH 69,-DH 69, DH	E
Eye of Beh.3 Engl 62,-EV	Manac Mansion 2 Mont and Magic 3	78 - CV	Unimited Advertica Vel of Derknoss Warrworks	50,-EV 78 DV 69 -CV	1
Plasinback 64-DV Freddy Pharkes DV 59-DV Freddy Pharkes DV 59-DV Geldwyn 69-DV	Might and Magic 4 Might and Magic 5 Monkey Island 2	76 -DV 68 EV 74,-DV 68, DV	Whater Voyage Wil Space I Carmen	89,-DV 86EV	Ė
Gillondy	Polos Quest 3	_	Willy Bearnsh	68,-DH	ᆸ
AC	TION/A	RCA	DE		S
					1 (0

lelance lattletoads	35,-DV 48, DH	Human Race Ster dol Humans	54; DV 48 DH	Risky Woods Rocket Ranger	80, DH 21, EV
kus Bonber kus Bonber	27 -DH 80 - DH	Jurasoc Park	83 - DV	Steel Empre Street Fighter 2	68 DH
ing bornber Ingatures Ingapers Inyou Braster It Iron And Ida Irot Surmurili Human Race Data	48 - DH 78 - DH 66 - DH 86 - DH 54 - DH 60 - DH 49 - DV	Lemmings 2 Lecontation The Lost Willing McDonald Land Oblus Phosil Dreams Prince of Portish 2	74 - DH 80 - DH 75 - DV 48 - DH 31 - DH 54 - DH 66 - DH	Super Telns Take a Break Pinb Trots USH 1 WWF Wrestling 2 Kenobots Zool	75-EV 68-EV 44-DH 54-DH 65-DH 69-DH 54-DH
4	SONS	STIGES/2	ZUBE	EHÖR	-

4D Sports Baxing A McLeans Pool Bi Bitmap Brothers 1 Bland Man Prof 2 G Gar and Driver	25, DH 80, DH 54, DH 63 DV 69, DH	Grantesi Comp Hard Drvin Hardball 3 Hyperspeed Jimmy White Snook	50 -DV 19 -DH 66 -EV 30 -DV 66 -DH	PGA Tour Galf Plus -Courses Power Plack 2 Power Trickas	65,-DH 90 DH 60,-DH 66,-DH
Carl Lewis Otympic Casilles of Dr. Brain Crease Marine S. Bh. Start therepolalia Grapy Carr. 2 Design Teilm Com Eshbockey Maringer Euro Socoler Europ Christipphonship Faniliastic Worlds Teith Gear Football Maringer 3	32, DH 32, DH 85 DH 85 DH 22 DH 65, DH 78, DV 30, DH 96 DH 72 DH 57 EV 78 EV	Jordan is Flight Kings of Adyantars Unios 389 Pro -Bey HII Cuth -Bally Wath (389) Bountful Buth Spengs(386) Firestone -Hyall -Mauris Kaa (386) -Pinshurst (399) -Troop North	75 DH 78, D4 90, DH 35, DH 36 DH 36 DH 36, DH 36, DH 36, DH 36, DH 36, DH	Sensi Socoe 92/93  Sringfyel 2  Seat 92  Sensi	33, DV 60, DV 36, EV 69-DH 66-6V 86-DH 74-DH 22-DH 25-DH 31-DH
Formula One GP Front P.S. Footbal Games - Summer Cha Games - Whiter Che Grand Prix unlimit	85 - OH 88 EV 86, DH 88, DH 39 DH	Lother Methnius Microp Misser Golf Mixed Collection Niggl Mannells WC Pentinouse Hot Numb	90, DH 90, DH 96 DH 59 -DH 33,-DV	Trival Pursut TV Sporte Footbell Wayne Grebby 3 World Zyconsi	65 DV 22 -OH 76 EV 65 -DH 48,-DH

etty Sear potbal Manager 3 ormula Che GP roni P S Footbal larnes - Summer Che larnes - Whiter Che irand Prix unlimit	* 57 EV 78 OV 85 OH 86 EV 86, DH 86, DH	Pinehurst (395) Troor North Lother Methikus Morap Mester Golf Morel Collection Nigel Mannells WC Penthouse Hot Numb	39,-DH 36,-DH 63-DV 90, DH 66 DH 59-DH 33,-DV	Strip Poter Deluzii 2 Toyota Celon Trivol Pussut TV Sports Football Wayne Gretolog 3 World Zycons	25 - DF 31 - DF 65 DW 22 - OF 76 EV 65 - DF 48, - OF
ST	RAT	EGIE/SI	MUL	ATION	-
1889 L Train Consturction Sel Aces of T. Pacific Meeting Disk 1	74 - OV 87 - OV 42,- DV 63,- DH 48,- EV	Epic Erbin des Throns F 117A Nighthawk F 15 Str Esgle 3 E-19 Skeater Boht	88,-DH 72 DV 90, DH 84 DH 49 DH	P 38 Singe - Data Dags of War Silent Service 2 See Ard	30,-E\ 59, E\ 42,-E\ 75, DI

Nesdu nak i _	46'-EA	Fill Steam Figure	40, 64	SITIAR	10-01
des over Europe Q	69,-DV 69,-DH	Felcon 3.0	90, DV	Sim Oily Zusatz la	36 -DH
pas over Europe E	" 69,-DH	-Mission Disk 1	54,-DH	Smi City Deluse	78DV
Land See	72 DH	Feller Empre Felds of Blory	84 - DV	Sim City/Populous	66DH
r Warror	90 -DH	Fields of Glory	84 -DH	Sim Earth	84, DH
thus A 320	62 -DV	Files Alt on Earth	74 - DH	Sam Life	74, DV
rbus A 320 Amer	80DH	Global Effect	66 -DH	Spage Crusade	60,-DH
mbrush at Lornor	79, DV	Go Smulator	78 -CH	Spaceward Hol	78 -DV
17 Plying Fortr	90, DH	Gurship 2000	90DH	Spiceward not	84DH
attle Chess	24 DH	Gunship 2008 Date	54,-DH	Special Forces	04, LT1
altie Chase 2	80 -DH	Hambal	74DV	SI Thomas	* 78,-DV
altia Chase 4000	62DH	Hamer Jump Jet	R4 DH	Stur Control 2	66 CH
utte Team	89 - DH	Hired Gunti	78-DH	Star Legions	69 - EV
Britishin Data 2	48 -DH	History Line 14 18	74DV	Stagentig Hotelm	54, DV
irds of Prev	72,-DH	Improvim	24DH	Strike Commander	79,-DH
untine	74DV	Incredible Machine	66 - CV	Strike Commander Str Comm +Speeach	112-DH
umino Steel	7407	Kaser	84DV	Spesach	
Data 1 America	38, DV	Lightal Westpon	BB,-DH	Slunt Irriand	84 -DV
Data 2 Superschi.	38 DV	Mad TV	74,-DV		
uzz Alden	84 - DH	Manistrom	1 70 CM	Syntilicate	74DH
EUZZ HIGHT	74 -DV	Manta	79-DV 39-DV	Task Force	BAL-DH
amors at War	75 EV	Maupit Island	25 -DH		86 -DH
Carstriction Kr	65 EV	Mega-La Mena	72 DV	Theatre of War	56 -DH
Jasties Jasties	86,-DH	Managarua Werke Managaru	75,-DV	Their Finest Hour	
asove Data Disk	26, DH	On The Road	60DV	Misson Disk	30 -DH
Jaca Dax	62 DH	Pacifik Island	86, DV	Thunderhawk	39,-DH
astes 2	26 DH		78 - DIH	Tornado	75,-DH
Sentunon Del Rame	Se PH	Patnot	74 - DV	Transarctica	54, DV
hessma Pro CD ROM	. 39 DH	Perfect General	74 - DV	Triple Action 1 ad 2	36,-DH
huck Y Alt 2 0	24 -DH	-Deta Disk	39, DH	Twifight 2000	79-DV
huck Y.Air Combal	66 DV	Prates Gold	184, DV	USS John Young	36DH
Müzsbon	90,-DW 84, DV	Piretesi	29, DH	V for Victory 1 od 2	63EV
Comerche	84, DV	Populous 2	69,-DH	V for Victory 3	178-DH
Misalon Disk 1	46, DV	Powermonger	66,-DH	Vilong Fields	78-DH
Command HQ	54 - EV	Ragnarik	82 - DV	Wall Str Manager	75DV
Dompl Chass System	78 - DV	Rairoad Tyopon	84,-DH		10,004
Conquestudor	66 -DV	Rampart	60 -DH	Wor in the Gulf	89DH
	36 -DV	Reach fit skees	58,-DH	Wild West World	34,-DV
Oters in Kramlin	84,-EV	Realms	18,-DH	CD-ROM WC+Ultima 6	42,-EV
Vior Race	* 78, DV	Red Baron	62, DV 45,-EV	Wing Commander	42 DH
Der Patrizier	78, DV	-Missian Dak 1	45,-EV	Wing Comm Edition	79 DH

rg und Abholong nach Absprache: Ladenverkauf in Bieleitit: Infodata Computer, fg-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453 Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 e, 01 72-5 20 18 6

HEINRICH

Diese Besprechung beginnt

mit einem Lob: Soviel Mut wie

Addictive würde kaum eine andere Saftwarefirmo auf-

bringen. Beeindruckend, wie

es dieser Hersteller schafft,

todesverochtend ein Des-

aster-Pragramm wie Foot-

boll Manager 3 zu veräffent-

lichen. Das muß die Rache der

Engländer für das verlarene

Die Grofik gehört zum

Abscheulichsten, was ich je

ouf einem PC-Monitar flim-

mern sah. Jeder Shareware-Titel sieht appetitlicher aus

als diese kritzeligen Fün-

feinhalb-Farben-tun's-auch-Monstrositäten, welche an-

scheinend in einer manisch-

depressiven Phase onge-

richtet wurden. Wie gnädig,

daß sich der Saund auf einen

klares, schlichtes »Biep!«

beschränkt - was soll auch

diese Saundkorten-Unter-

stützung, das macht ja heut-

Spielerisch setzt sich der Reigen unfreiwilliger Heiterkeit

fort. Gegenüber dem 10

Jahre alten Vargänger sind

nur einige unwesentliche

Details dazugekammen - Sie

wallten doch schon immer

mal eine Saison in der zwei-

ten schattischen Divisian

bestehen? Vergleiche mit

neuzeitlichen Mitbewerben traut man sich aus huma-

nitären Gründen kaum anzu-

stellen. Wenn die Macher der

edlen Sport-Strategiespiele

zutage jeder...

WM-Halbfinale 1990 sein.

LENHARDT

# FOOTBALL MANAGE

Superlative satt: Die schlechteste Grafik des Jahres – Trash in Reinkultur! Begleiten Sie uns auf einem Gruseltrip zum Bodensatz der Fußball-Strategiespiele.



Dann dach lieber Ikea: In ihrem Manager-Büro klicken Sie die einzelnen Menüpunkte an

■or einem Jahrzehnt konnte man das Häuflein der Computer-Enthusiasten noch leicht beeindrucken. In der Ara von Sinclair Spectrum und Konsorten waren Imitationen schlichter Spielhailen-Vergnügungen an der Tagesordnung, Ein Programm wie »Football Manager« sorgte für grandiose Abwechslung. Die innovative Grundidee:

Als Trainer eines Eußballclubs entscheiden Sie über Aufstellung und Neuverpflichtungen. Die Ergebnisse werden dann basierend auf der Stärke Ihres Spielermaterials, der Güte des Gegners und einem 8atzen Zufall errechnet. Spieltag für Spieltag kämpft man um lichtere Tabellenplätze: dank Speicher-Option ließ sich das Vergnügen in der nächsten Saison fortsetzen.

Abrupter Schnitt ins Jahr 1993 - wir sind verwöhnt! Diverse Nachahmer molken die von Football Manager ins Leben gerufene Idee aus; Sport-Strategieprogramme haben sich als Genre etabliert. Da kommt aus den Tiefen des Raumes Football Manager zurück! Nach einem vermurksten 2. Teil und einer noch unsäglicheren »World Cup Edition« feiert der Urahn ein Comeback. Lockt er mit aufwendiger Super-VGA-Grafik? Delikaten



Linksaußen-Lusche: Lossen Sie sich bei der Aufstellung nicht van den wenig vertrauenerweckenden Spieler-Parträts einschüchtern



Die Qual der Wahl: Zwei ähnlich scheußliche Bilder stehen für die grafische Aufbereitung der Resultate zur Wahl



Trösten Sie sich an den eingeblendeten Kommentaren - hier scheint sich ein tödlicher Langweiliger zu entwickeln

Digi-Sounds? Innovativen Spiel-

Nachdem mein Puls vor lauter Vorfreude in beunruhigende Dimensionen zu flattern drohte, sorgte die Begutachtung des Programms rasch für ein Versiegen der Adrenalinguellen. Der alte spielerische Stiefel wird im wesentlichen durch ein neues Hauptmenü verstärkt, Bei der Darstellung des Matchablaufs haben Sie jetzt die Wahl zwischen zwei gleichermaßen schlichten Grafik-Perspektiven. Wie gehabt kaufen und verhökern Sie Spieler, wählen Aufstellung sowie Trainingsschwerpunkte, studieren Ergebnisse und 8 ilanzen. Der Spielbetrieb ist ganz auf die britischen Ligen und Teams zuge-

schnitten. Man kann ja nicht auf jeden Kontinentaleuropäer Rücksicht nehmen, der vielleicht eine Tabellenwertung mit 2 statt 3 Punkten pro Sieg vorziehen würde.



# FOOTBALL MANAGER 3

- FGA AdLib/Soundbl. ■ Tastatur
- 286
- VGA □ Roland ■ Maus
- 386/486 ☐ Super VGA
- Spiele-Typ Sport-Strategiespiel Hersteller Addictive

Ca.-Preis OM 80 -Kopierschutz Anleitung Deutsch: befriedigend Spieltsxt Deutsch: ausreichend

Bedienung Anspruch Grafik

Befriedlgend Für Einsteiger Mangelhaft Sound Ungenügsnd

- - General Midi Joystick

Freies RAM min.: 570 KByts Festplattenplatz: ca. 0,3 MByte Besanderheiten: »...meinen die das srast?« Wir empfehlen: 286er (min. 16

MHz) mit 640 KByte RAM, Mous und EGA/VGA





Um gefongene Stammeskomeroden zu befreien, müssen auch Seile eingesetzt werden

■ iele Menschen haben eine Schwäche für Dinosaurier. Vielleicht liegt dies an dem einfachen Umstand, daß all die Tyrannosaurier und anderen Riesenechsen schon seit vielen Millionen lahren ausgestorben sind. Weniger Herzen würden den Sauriern wohl zufliegen, wenn sie in unserer Zeit existierten und ah und zu ein Brontosaurus durch die Wohnzimmerdecke stapfte.

Die Programmierer von Mirage versetzten skrupellos einen Steinzeitstamm in die »lura« genannte Blütezeit der Giganten und übertrugen Ihnen die Verantwortung für deren Überleben. Durch 80 Levels müssen im alten Humans-Stil mehrere Männchen gelotst werden. Bis zu acht von Ihnen können Sie direkt steuern - die übrigen Humans sitzen quasi auf der Reservebank und springen ein, wenn sich ein Männchen zu Tode stürzt oder von einem Saurier verspeist wird. Jedes einzelne Menschlein muß individuell über den Bildschirm gesteuert werden, wobei Sie mit den Funktionstasten zwischen den Individuen umschalten. Gegenstände wie Fackeln - geeignet zum Abbrennen von den Weg versper-

#### THOMAS WERNER

nichts anderes ols neue Spielstufen für das olte Humans-Programm. Der Schwierigkeitsgrod ist jedoch nicht ohne, wesholb die vam Vorgönger unobhängig spielbare Versian Anföngern nicht zu empfehlen ist. Ansansten blieb alles beim olten. Noch wie var örgert mon sich, wenn wegen eines einzigen unbedochten Schrittes ein Männchen in den Abgrund stürzt. Und immer noch wirkt dos Spiel durch die umstöndliche Anwöhlprozedur für die einzelnen Figuren

Die »Jurossic Levels« sind stotischer ols »Lemmings«, bei dem stets ein dynomisches Gewusel auf dem Bildschirm

herrscht. Zudem wird bloß der Level-Ausschnitt rund um den gerade gesteuerten »Human« ongezeigt, so doß mon sich erst noch mehreren frustrierenden Erkundungen eine possende Strotegie zurechtlegen konn. Eine richtige Überblickfunktion wöre sehr sinnvoll gewesen. Ich konn die Jurossic Levels nur eingefleischten Humons-Spielern empfehlen.

renden Sträuchern -, Speere (zur Verteidigung oder für den Weitsprung) und Seile können gefunden werden und erweitern die jeweiligen Fähigkeiten eines Stammesangehörigen. Die auf Knopfdruck auszuführende Aktion wird in der unteren Bildschirmleiste ausgewählt.

Besonders niedlich ist es anzusehen, wenn ein Männchen ein Rad findet und damit Abgründe überspringt, Höhenunterschiede können Sie überwinden, indem Sie aus mehre-

ren Steinzeitmenschen einen lebenden Turm bilden. Ab und zu werden Sie auch auf einen Medizinmann stoßen, der Ihnen benötigte Gegenstände herbeizaubern kann. Da die Götter der Steinzeit unbarmherzig recht waren, kostet Sie dies als Gegenleistung allerdings



ein Menschenopfer. Sind alle Aufgaben wie das Befreien Oft hilft es gefangener Kameraden oder das Einsammeln von Gegenständen erfüllt, dann geht es nach Erreichen der Zielplattform in den nächsten Level. Oft gibt es dabei mehrere unterschiedliche Lösungswege. 1hr schlimmster Gegner ist übrigens nicht eine der Schreckensechsen, sondern die unbarmherzig ablaufende Zeit. (tw)

weiter, wenn sich die Neondertaler ols Leiterersotz oufeinander stellen

#### **HUMAN RACE -**THE JURASSIC LEVELS **■** 286

■ VGA

Roland

□ Maus

D PC/XT □ EGA

AdLib/Soundbl.

Tastatur

Denkspiel

Splele-Typ Mirage Hersteller DM 100.-Ca.-Preis Kapierschutz Nervige Handbuchabfrage Anleltung

Deutsch; befriedigend Spieltext Deutsch: ausreichend (einige Texte wurden nickt iihersetzt) Bedienung Ausreichend

Für Fartgeschrittene und Anspruch Profis Grafik Gut

Befriedigend Sound

■ 3B6/4B6 Super VGA General Midi Joystick

Freies RAM: min. S65 KByte Festplottenplatz: ca. 3 MByte

Besanderheiten: Die neuen Levels sind auch als preiswertere Datadisk erkültlich, die nur in Verblindung mit dem alten Humans-Programm läuft

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA



### WHEN TWO **WORLDS WAR**

Erkunde und erobere - van einem Feldherrenterminal aus werden »faire interplanetarische Kriege« auch per Modem ausgefachten.

er Ausgang von Schlachten war seit jeher auch vom Zufall abhängig - was nützt der beste strategische Plan, wenn im entscheidenden Moment ein wichtiger Kurier vom Pferd fällt oder die halbe Division von einer Grippewelle geschüt-

telt wird. Im Zeitalter der interplanetaren Konflikte werden laut dem Soft-

warehaus Impressions zur Vermeidung solcher Zufallselemente speziell entwickelte Computer eingesetzt. Diese Systeme dienen nicht etwa dazu, reale Auseinan-

dersetzungen zu vermeiden, sondern helfen, die Ressourcen eines Planeten besser zu bündeln, um ferngesteuert »chancengleichere Kriege« führen zu können.

Zunächst dürfen Sie Ihren eigenen und den gegnerischen Planeten anhand bestimmter Vorgaben wie Oberflächen-

beschaffenheit, Land-Meer-Verhältnis oder technologischer Entwicklungsstufe generieren. Anschließend beginnen Sie mit dem Bau von Forschungsstationen, Kraftwerken, Minen und Stützpunkten. Aufgerüstet werden kann mit Raumfahrzeugen, U-Booten, Panzern, Satelliten und Kampfflugzeugen. Je nach Stand der Technologie können Sie Eigenentwicklungen mit besonders hohen Geschwindigkeiten oder großer Feuerkraft bauen lassen. Nicht vergessen dürfen Sie, mit einer ausreichenden Zahl von Farmen für den entsprechenden lebensnotwendigen Nachschub zu sorgen,

Das Spiel läuft eigentlich in Echtzeit ab. obschon Sie zur Planung der Züge einen speziellen Pause-Modus aktivieren können, in dem Sie auch Anweisungen erteilen dürfen. Diese Anweisungen können einerseits vorgefertigte Kommandos sein wie »patrouilliere im südwestlichen Bereich«. Für komplexere Aufgaben soll-



Der gegnerische Plonet wird Sektor für Sektor erkundet, bevor die Invosion beginnt

ten Sie sich Befehlsmakros mittels einer symbolischen Programmiersprache zusammenbasteln. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß Sie eine Einheit direkt übernehmen und quasi ferngesteuert zu einem Zielfeld leiten.

Wollen Sie sich nicht nur passiv gegen einen gegnerischen Angriff verteidigen, dann können Sie Transportraumschiffe mit Kriegsgerät beladen und den Feindplaneten ansteuern. Allerdings ist er für Sie zunächst noch völlig unkartographiert und muß erst einmal erkundet werden, bevor Sie richtig losschlagen können. Wahlweise dürfen Sie übrigens auch per Modern gegen einen menschlichen Gegner antreten. (tw)



Mit einer symbolischen Befehlssproche können neue Anweisungsmokros erstellt werden

#### Diese fertigen Einsotzbefehle stehen Ihnen zur Steveruna der Einheiten zur Verfü-

gung THOMAS

WERNER Neben der obsolut miesen Grafik föllt einem zunöchst

die öußerst umstöndliche Bedienung ouf. Zwor wurde versucht, mit zahlreichen Bildschirmseiten und anklickboren Funktionen den Eindruck von Benutzerfreundlichkeit zu erwecken, doch selbst simpelste strotegische Plonungen werden durch die umständlichen und unübersichtlichen Menüs und Funktionen zu einem wohren Spießrutenlouf.

Wirklich problemlos ist nur der Bou von neuen Einrichtungen wie Bosen oder Labors. Erst wer sich durch die beiden umfongreichen Hondbücher gekömpft hot erohnt, worum es bei diesem Programm eigentlich geht und wie mon dieses Ziel

Doch selbst donn mocht dos Spiel einen sehr lustlos zusommengeschusterten Eindruck und strohlt trotz neu generierter Welten obsolute Eintönigkeit ous. Dos Erlernen einer höheren Program miersprache ist unterholtsomer ols dieser dröge Strote-gie-Langweiler.



Spiele-Typ

Hersteller

Ca. Preis

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Koplerschutz

#### WHEN TWO WORLDS WAR

FGA ■ Tastatur

AdLib/Saundbl.

Strategiespiel

Impressions

Englisch; gut

Englisch; viel

Mangelhaft

Für Einsteiger und

DM 110,-

**286** ■ VGA Roland ■ Maus

386/486 Super VGA

☐ General Midi Jaystick

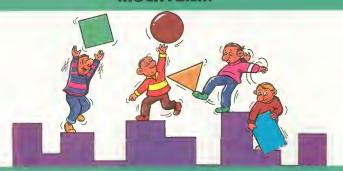
Freies RAM.: min. S60 KByte

Festplattenplatz: ca. 6 MByte Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus per Madem-Verbindung Wir empfehlen: 286er (min. 16

MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA

Fortgeschrittene Grafik Mangelhaft Austraichend Sound

#### WENN SIE IMMER NOCH EINS DRAUF SETZEN MÖCHTEN...



#### KÖNNTE IHNEN MANDALA SO PASSEN.

#### VIDEO-VERWALTUNG

Film ab für Ihre ganz private Videothek. Den nötigen Überblick erhalten Sie mit der Video-Verwaltung - aus speziell vorbereiteten Menüs wählen Sie alle Informationen über thre Lieblingsfilme.

#### MUSIK-ARCHIV

Bringen Sie Ordnung in Ihren Platten- und CD-Bestand. Nach eigenen Suchbegriffen legen Sie ab und entwickeln so ganz nebenbei Ihr persönliches Musik-Lexikon. Da kann die nächste Party steigen!

#### LITERATUR-VERWALTUNG

Ist Ihre Bibliothek ein Buch mit 7 Siegeln? Dann wird es Zeit für die Katalogisierung mit der Literatur-Verwaltung, Per Tastendruck erhalten Sie so wichtige Daten in Sekunden-



#### **NEU** in der Happy-Windows-Collection

#### MANDALA

Das Spiel für Gestresste - schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabel trainleren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht: Mandala kann süchtig machen!

#### SPIELESAMMLUNG

4 Spiele für Spaß und Spannung: Lassen Sie die Schlange "Boa" fressen. Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

MEGA ALBUM 1
Grafiken unterschiedlicher Formate können Sie damıt in separaten Alben übersichtlich ordnen, Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab. (BMP-, PCX-, GIF-, WMF-

#### MEGA ALBUM 2

angesammelt? Dann fassen Sie mit Mega Album II Ihre digitalisierten Fotos oder Hintergrundbilder in separaten Grafikalben

IMMER VOLLES PROGRAMM!



#### **BOBBY IM TAL DER** KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele 'Bobby im Tal der Könige", 'Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und 'Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

ADRESSEN-MANAGER
Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einsortieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck... Das

#### CON-DESIGNER

Wie? Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon Designer nach. Ebenso simpel wie orginell!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

### FIELDS OF GLORY

Einmal Napalean sein, ahne dafür gleich in eine geschlassene Anstalt eingewiesen zu werden: Microprase läßt Sie die letzten Schlachten des Karsen nachspielen.



In der Vier-Meilen-Karte kann man schan einzelne Einheiten erkennen – Marschbefehle werden via Fenstermenü erteilt.

aubt man Psychologen, so neigen Menschen mit körperlichen Makeln oft zu einer Überkompensation des vermeintlichen Mankos durch besondere Leistungen. Um von der Umwelt anerkannt zu werden, durchschwimmen sie den

Gott School Schools School Sch

Auf der Acht-Meilen-Korte ist die Position der Kommandeure durch Fähnchen markiert

geniale Pianisten, großartige Architekten oder versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Napoleon Bonaparte gehörte zu der letzteren Sorte. Gebrandmarkt durch einen selbst für die damalige Zeit bemerkenswerten

Ärmelkanal, werden

Kleinwuchs errang er die Achtung seiner Mitmenschen, indem er kurzerhand einen Großteil Europas eroberte. Durch diese kriegerischen Taten wurde er nicht nur für die europäische Damenwelt interessant, sondern beschäftigte seither Generationen von Militärhistorikern und Hobbystrategen.

»Fields of Glory« erhebt den Anspruch, den ietzten napoleonischen Feldzug wieder zum Leben zu erwecken. Die vier damals stattgefundenen Schlachten sowie zwei fiktive Gefechte können in Echtzeit nachvollzogen werden.



Ein Fluß wird vam Computergegner gerade ols Wasserstraße genutzt

Dabei dürfen Sie nicht nur in die Rolle Napoleons schlüpfen, sondern je nach Wunsch auch das preußische oder britische Oberkommando übernehmen.

Nachdem Sie die Schwierigkeitsstufe und eine Schlacht ausgewählt haben, können Sie die historische Armeeaufstellung bevorzugen oder die Position der Truppen innerhalb eines realistischen Rahmens verändern. Dargestellt werden kann das Gemetzel auf dem »Feld der Ehre« in drei Maßstäben, zwischen denen Sie jederzeit wechseln können. Auf der Acht-Meilen-Karte sind die Aufenthaltsorte der Kommandeure angezeigt. Da Offiziere oft die verständliche Angewohnheit haben, sich weitab vom Kampfgeschehen aufzuhalten, ist diese Darstellung nur sinnvoll, um sich einen ersten groben Überblick zu verschaffen.

Die Vier-Meilen-Karte ist für die strategische Planung am wichtigsten, kann man aus Ihr doch die Position und Stärke der eigenen und gegnerischen Verbände ersehen, ohne dabei vollig die Übersicht zu verlieren. Taktische Entscheidungen betreffs einzelner Gefechte sollten Sie anhand der Ein-Meilen-Karte treffen. Korrekt uniformierte Soldaten mit dazugehöriger Ausstattung werden hier in isometrischer Darstellung sichtbar. In diesem Modus kann besonders gut die Auswirkung von Formationsbefehlen (Linie, Kolonne, Karree, Scharmützel, Gemischt) beobachtet werden. Aus den Kanonen und Gewehrläufen steigt Pulverdampf auf und im Nahkampf sind die Bajonette aufgepflanzt. Allerdings repräsentiert selbst bei dieser herangezoomten Darstellung jeder Soldat 70 Kameraden.

Sie können über den kurzen Dienstweg sowohl direkt einzelnen Einheiten Befehle erteilen als auch mit Anweisungen an Korps-Kommandeure gleich mehrere Divisionen zum Angriff führen. Um Befehle auszugeben, brauchen Sie nicht wie Napoleon auf Brieftauben oder unzuverlässige Kuriere zurückzugreifen. Sie klicken einfach die entsprechende

Einheit oder den verantwortlichen Offizier an und wählen aus einem Fenster-Menü den Befehl aus. Verändern können Sie die Formation und die Einsatzbefehle. Wollen Sie beispielsweise eine Brigade zu einem bestimmten Punkt beordern, dann geben Sie den

84



#### **IM WETTBEWERB**

Fields af Glory hat zwar ein ähnliches Spielsystem wie das laienhoft programmierte Cohart II, ist diesem jedoch technisch und von der Spielbarkeit her um mehrere Klassen überlegen. Das aptisch magere History Line

Commond HQ	84
Done II	79
History Line 1914-1918	78
FIELDS OF GLORY	61
Cohort II	21

apitisch magere History Line
1914-1918 ist ebensa wie Command HQ abstrakter als Fields
of Glary. Beide Spiele weisen jedach weniger logische Ungereimtheiten auf und sind langfristig motivierender. Command
HQ bieter dabei einen Ähnlichen Echtreit-Nervenktzel wie Fields
of Glory. Das aufregende SF-Spiel Dune II kann allen TaktikFans empfohlen werden, die auf historisches Ambiente keinen
großen Wert legen.

Befehl »Verlegen« und fahren mit dem Mauszeiger auf den vorgesehenen Bestimmungsort. Neben der Infanterie und Kavallerie verfügen Sie über mehrere Artilleriebatterien, denen Sie individuell Ziele zuweisen können.

Ein wichtiges Element ist die integrierte militärische Datenbank. Zu den einzelnen Einheiten und herausragenden Offizieren können Sie jederzeit Informationen abrufen, die den



In einer
Datenbank
sind Infarmationen
zu den Kammandeuren
und Einheiten abrufbereit
gespeichert



#### THOMAS WERNER

Mit beinghe schan romantischer Verklärung betrachten wir heute die napaleanischen Kriege. Angesichts der Zinnsoldaten-Uniformen vergißt man leicht die hohen Verluste an Menschenleben, gegen die der Vietnamkrieg wie eine Kissenschlacht wirkt. Außerdem war es selbst im letzten Jahrhundert kein Vergnügen, von einem Bajanett - der damaligen Hauptkampfwaffe – aufgespießt zu werden. Läßt man die moralischen Bedenken beiseite, so ist der Eindruck, den Fields of Glary macht, nicht weniger zwiespältig.

spoing.

Das Konzept, durch einfache
Benutzerführung und Visuolisierung des Geschehens (man
sieht, wie die Truppen durch
die Gegend loufen und miteinander ringen) ein attraktives Strategiespiel zu schaffen,
ist wirklich nicht schlecht.

Fields of Glory hätte das Potential zu einem wirklich hervarragendem Produkt

aehabt. Leider haben die Entwickler wahl zuviel Mühe in die aufwendig recherchierte Datenbank gesteckt, sa daß im Endeffekt zu wenig Zeit für die Programmierung blieb. Das unwillig ruckelnde Scralling sagar auf 486ern gehört dabei noch zu den kleinen Macken. Viel schlimmer ist es, wenn (selbst computergestouerte) Einheiten den Unterschied zwischen Fluß und Straße nicht kennen, sondern munter meilenweit über das Wasser wandeln, Andererseits sind die Soldaten offenbar unfähig, Brücken karrekt zu benutzen. Artillerieeinheiten werden durch solche nützlichen Bauwerke sogar regelrecht im Vormarsch gesteppt. Zahlreiche derartige »Kleinigkeiten« verleiden einem recht schnell den Spielspaß. Freunde napoleonischer Szenarien müssen diese Schlampereien halt in Kauf nehmen, da Sie mamentan keine bessere Alternative zur Auswahl haben.



Diese Infanterie-Einheiten verteidigen sich mit der Karree-Farmation gegen Kavallerie-Attacken

momentanen Status und den historischen Hintergrund wiedergeben. In höheren Spielstufen wird der dort beschriebene Charakter der Kommandeure von Ihnen in die Strategie
miteinbezogen werden müssen. Beauftragen Sie nämlich
einen zögerlich-vorsichtigen Offizier ohne Führungsqualitäten mit dem Sturmangriff auf einen vom Gegner besetzten Hügel, verringern sich die Erfolgsaussichten. (tw)





Ertrügliche Handbuchabfrage sche Datenbanh und High-Score-Liste. Anleitung Deutsch; gut Spieltext Deutsch; befriedigend Wir empfehlen: 386er Bedienung Befriedigend (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Anspruch Für Einstelger und Mous und VGA. Fortgeschrittene Grafih Befriedigend Sound Befriedigend

PC PLAYER 9/93

### IMPERIAL PURSUIT

Der Tadesstern ist vernichtet, doch das Imperium schlögt zurück - ouf der ersten Missions-Diskette zur Simulotion »X-Wing«.

ie größte, von Menschenhand verursachte Explosion hat das Universum erschüttert: Der Todesstern wurde in Millionen kleinster Stücke zerblasen. Doch den Aufständischen bleibt keinerlei Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen. Das Imperium ist sauer und macht verstärkt Jagd auf die geschwächten Rebellen auf der Flucht. Die haben nicht nur einige Piloten und Schiffe verloren.

sondern kämpfen auch mit Versorgungsproblemen. Nahrungsmittel werden knapp, Überfälle auf impe-

riale Weizen-Transporte sind erfolglos. Eine teuer

> erkaufte Getreide-Lieferung erweist sich als vergiftet und ein ehemals freundlich gesinntes unterstützt das

Volk Gegner sind schußfreu-Imperium und greift Sie mit den eigenen Waffen an, Keine guten Überlebensaussichten für einen Rebellen-Pilo-

ten, auch wenn er sein Können schon mehrfach unter Beweis gestellt hat. »Imperial Pursuit« ist die erste Datendiskette für » X-Wing«, die » Krieg-der-Sterne«-Simulation von LucasArts, X-Wing haben wir ausführlich in Ausgabe 5/93 getestet. Durch die Installation der Diskette haben Sie Zugriff auf eine neue »Tour of Duty«, deren Handlung zwischen den Filmen »Krieg der Sterne« und »Das Imperium schlägt zurück« angesie« delt ist. Insgesamt 20 Missionen müssen durchgespielt werden; vier neue grafische Zwischensequenzen und ein Kästchen mit neuen Orden warten auf die erfolgreichen Piloten.

Auf Wunsch vieler Spieler hat Lucas-Arts eine Hilfe-Funktion eingebaut; In den »Mission Briefings« lassen sich weitergehende Tips zu den Missio-



den wenigen Neuerungen in der vierten Tour of Duty

nen abrufen, wodurch sich die Lösung der teilweise arg vertrakten Aufträge etwas einfacher gestaltet. Den deutschen Versionen von »Imperial Pursuit« liegt auch ein Gutschein bei, mit dem

man ein Upgrade-Kit bestellen kann, das sowohl die Zusatzdiskette wie auch X-Wing auf deutsche Bildschirmtexte umpatcht.

Unsere Gesamtwertung für Imperial Pursuit bezieht sich auf die Kombination X-Wing + Imperial Pursuit und ist identisch mit der alten X-Wing-Wertung, da durch die

Zusatz-Diskette keine großartigen neuen spielerischen Elemente eingebracht werden, X-Wing also nicht verbessert (bs)

#### BORIS SCHNEIDER

Ganz schön hoppig, 60 Mork für 20 neue Missionen berop pen zu müssen, die noch dozu nicht ollzu viel Neues in X-Wing einbringen. Das einzig richtig Innovotive, was ich beim Test feststellte, wor ein neuer Bug: Dos »Lacken« des Zielcamputers funktioniert nicht so wie es soll (wofür es in den USA inzwischen einen Potch gibt). Peinlich: Das olte Musik-Problem (QEMM ols Meladienkiller) wurde immer nach nicht beseitigt. Der Charakter der Missianen

ist mit denen in X-Wing nohezu identisch; spielerisch gibt es nichts Aufregendes mehr zu sehen. Die Tips, die mon jetzt im Briefing obrufen konn, sind monchmol sehr nützlich, monchmol aber auch blonker Hahn: Hier geben die Progrommierer offen zu, doß mon eigentlich hellseherische Föhigkeiten bräuchte, um eine Mission ouf Anhieb durchzuspielen Dos dünne Anleitungsheftchen enthölt neben Infarmotianen zur Installation übrigens einige Empfehlungen zum Spieloblouf, die mon in der X-Wing-Anleitung vermißt hotte. Wenn Sie noch nicht durch

alle X-Wing-Missionen gekommen sind oder sich von »Imperiol Pursuit« mehr erworten, als nur ein paor Missignen, sollten Sie lieber auf die nächste Zusotzdiskette worten, für die immerhin ein neues Roumschiff (»B-Wing«) angekündigt ist.

Tastatur

#### IMPERIAL PURSUIT

PC/XT TI FGA AdLib/Saundbl.

Hoher Besuch

für den Gouverneur: wos Onkel Darth wohl mitgebracht hot?

**286** ■ VGA Raland ■ Mous

■ 3B6/4B6 □ Super VGA ■ General Midi Jaystick

Action-Simulation Spiele-Typ Harsteller Lucasârts Cn.-Prais DM 60,-Kapiersckutz Anleitung

Deutsch: ausreickend Spieltext Englisch: wenig Bedienung Befriedigend Für Fartgeschrittene und Profis Anspruck

Grafik Gut Gut Sound

Freies RAM: min. 550 KByte Festplattenplatz: ca. 2 MByte (zusätzlich zu X-Wing)

Besanderheiten: Missiansdiskette, die nur mit dem X-Wing-Hauptpragramm läuft. Unsere Vertung bezieht sich aul dos Gesamtpaket. Wir empfeklen: 386er (min. 33 MHz) mit VGA, 2 MByte



### **NEU! SoftOase NEU!**

### Alles Einführungspreise! Noch machen wir minus und Sie plus!

1869	DV	69	A-Train	DV	69
Abandon Places	DV	79	Airbus A320	DV	69
Air Traffic Control	E	69	Alone in the Dark	DV	69
AV8 Harrier Assault	DA	79	B17-Flying Fortress	DA	79
Battlechess 4000	DA	79	Bundesliga Man. 2	$\mathbf{D}V$	59
Burning Steel	DV	69	Buzz Aldrins Race	DA	79
Campaign	DA	69	Car+Driver	DA	69
Civilization	DV	69	Comanche	$\mathbf{DV}$	69
Dark Speed 1.5	DV	69	Das schwarze Auge	DV	69
Der Patrizier	DV	69	Dog Fight	DA	79
Dune 2	$\mathbf{DV}$	59	Dynablaster	$\mathbf{D}\mathbf{A}$	49
Eishockey Manager	$\mathbf{DV}$	59	Erben des Throns	DV	69
Eye of the Beholder 3	$\mathbf{DV}$	69	F15 Strike Eagle 3	DA	79
F16 Falcoon 3.0	DA	79	Formula One Grand	$\mathbf{D}\mathbf{A}$	69
Hired Guns	DA	69	History Line 1914-18	DV	69
Humans	DA	49	Inca	DV	69
Indiana Jones 4	DV	79	Jimmy White Snooker	DA	49
KGB	DV	49	Legend of Kyrandia	DV	49
Lemmings 2	DA	59	Lethal Wepon	DA	69
Links 386PRO	DA	69	Monkey Island 2	DV	69
Nigel Mansell	DA	69	Pinball Dreams	$\mathbf{D}\mathbf{A}$	49
Pushover	DV	49	Railroad Tycoon	DV	69
Ringworld	DA	59	Sensible Soccer 92/93	DA	49
Serpent Isle (U1. 7/2)	DA	79	Shadow of the Comet	DV	79
Sherlock Holmes	DV	79	Space Quest 5	DV	69
Star Trek	DV	49	Strike Commander	DA	89
Tasc Force 1942	DA	69	The Incredible Ma.	DV	69
The Legend of Myra	DA	69	Transarctica	DV	69
Ultima Underworld 2	DA	69	Valhalla	E	59

alles PC-Versionen, DV - deutsche Version, DA - deutsche Anleitung, E - alles englisch Versand Innland: Ups-NN + DM 15, DBP-NN + DM 10, Vorkasse + DM 5 Versand Ausland: nur gegen Vorkasse + DM 15

SoftOase PSF 101255 03012-Cottbus

### **TAKE-A-BREAK PINBALL**

Was kann es schäneres geben, als heimlich auf dem PC eine Runde zu flippern? Dynamix jüngster Saftware-Spraß erfüllt diesen Wunsch gleich auf acht verschiedene Arten.

angsam mausert sich Windows zur Spiele-Plattform. Nach diversen Entertainment-Packs und Denkspielen bietet Dynamix ietzt ein dickes Flipper-Paket an: »Take-A-Break Pinball« (übersetzt etwa »Mach-mal-Pause Flipper«) läuft nur unter Windows 3.1, was Vor- und Nachteile mit sich bringt.

Der erste Vorteil zeigt sich schon bei der Instal-

lation des aus USA im-BORIS portierten Spiels: Ohne weitere Rück-

fragen meldet sich schon das Programm auf Deutsch. Welche Sprache wir sprechen, wurde an unserer Windows-Version erkannt. Damit schlägt Pinball auch die etablierte Konkurrenz von Microsoft & Co. die so eine Auto-Einstellung noch nicht anbieten. Neben Deutsch und Englisch beherrscht das Programm auch Französisch

Nach der Installation, die dank heftigen Entpackens schon mal eine halbe Stunde dauern kann, befinden sich fünf komplette Flipper auf unserer Festplatte. Streng genommen sind es sogar acht, denn einer besteht aus zwei, ein weiterer aus drei »Stock-

werken« oder Levels. Der Aufstieg in einen neuen Level ist ab einer bestimmten Punktzahl möglich. Damit Gelegenheits-Flipperspieler auch die höheren Stufen sehen können, sind alle acht direkt vom Hauptmenü aus anwählbar.

Die fünf Flipper halten sich thematisch an Hits aus dem Angebot von Sierra und Dynamix. Bei »Quest for

> King's Quest als Flipper: Das dunkle Schloß in der Mitte verschwindet aleich in den Eluten



Daventry« finden Sie sich in der Welt von King's Quest wieder; »Draxon« ist der Bösewicht aus Stellar 7 und Nova 9. »Flipped out Willy« erzählt neue Abenteuer von Willy Beamish; Schwerenöter Leisure Suit Larry ist »Larry's Big Score« gewidmet und bei »Planet Pinball«, dem umfangreichsten Flipper der Sammfung mit drei Tischen, ist auch Roger Wilco aus Space Quest mit von der Partie.

Gespielt wird mit Maus oder Tastatur. Bei jedem Flipper gilt es, zuerst einmal eine Münze einzuwerfen. Wenn Sie zwei bis vier Münzen springen lassen, dürfen entsprechend viele Mitspieler an den Flipper. Nach Druck auf den Startknopf betätigen Sie entweder die beiden Mausknöpfe oder die beiden Shift-Tasten, um die Flipper zu aktivieren und den Ball wieder nach oben zu schleudern. In Verbindung mit den Control-Tasten können Sie den Tisch leicht anschubsen, sollten aber vor dem »Tilt« und dem Verlust der Kontrolle über die Flipper acht geben; das geht allerdings nicht mit der

Grafisch und spielerisch wird einiges geboten, was auf einem »echten« Flipper gar nicht möglich wäre. So taucht bei »Quest for Daventry« mitten im Spielfeld eine Insel auf; bei »Planet Pinball« flattern Astro-Chicken über das Spielfeld und bei »Draxon« läßt ein Gravitationsfeld auch mal den Ball kurzzeitig über das Spielfeld schweben. Das Animationsfenster auf der rechten Seite zeigt kein Standbild; bei



SCHNEIDER

Eigentlich ist ja in Take-A-Break Pinball elles drin, was man sich els Flipper-Spieler überheupt nur wünschen kenn. Die echt Felder sind prime eusgetüftelt, haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Extras, Die Bedienung ist femes, das Drumherum aufwendig - und tretzdem bin ich mit dieser Flipper-Simulation nicht zu-

Nicht besanders schwerwiegend ist die Tatsache, daß men ven den vielen Animetianen eigentlich nichts mitkriegt, wenn men kanzentriert spielt. Das Geschehen im rechten Fenster lenkt hëchtens ab und ist eigentlich nur für Zuschauer interessant. Viel schlimmer trifft mich aber die Kugelbewegung. Vëllig abgeheckt eiert der simulierte Stahlball durch den Flipper. Bei schnellen Bewegungen ist das Timing kaum ebzuschätzen und ein echtes Spielen auf Punkte kaum mäglich. Ein technisches Prablem war das wahl nicht, denn wenn Sie per Menü die Kugel auf hächste Geschwindigkeit schalten, schießt sie stufenlas (aber viel zu schnell) über den Bildschiem. Beim Kenkurenten »Pinball

Dreams« kënnen die Dynamix-Programmierer nach lernen, wie die Kugel zu rollen hat. Dieser schwerwiegende Heken macht für mich das Windews-Pinbell um einige Stufen schlechter, als es hätte sein milssen.

Space Queet mal drei: Planet Pinball epielt auf drei verschiedenen Ebenen

fast jedem Target läuft hier ein kleines Filmchen ab. Außerdem wird Ihr Spiel durch eine Laufschrift rechts unten ständig kommentiert.

Um das Spielen im Büro ein wenig zu erleichtern, haben die Programmierer an alles gedacht: Für kurze Unterbrechungen (beispielsweise ein Telefonanruf) gibt es die Pause-Taste: dauert es etwas länger, spei-

chern Sie den aktuellen Spielstand; kommt gar der 8oß ins Zimmer, kann man Pinball blitzschnell zu einem harmlos aussehenden Icon verkleinern.

Take-A-Break Pinball nutzt den normalen VGA-Modus von Windows mit 16 Farben; natürlich läuft das Programm auch in allen »besseren« Farbtiefen und Auflösungen, ohne aber über die eigene 16-Farben-Grafik hinauszuwachsen.

Alle von Windows unterstützten Soundkarten werden angesprochen; am schönsten klingt's mit einer Soundblaster-kompatiblen für die zahlreichen originalgetreu klingenden Effekte und einer Midi-Karte, auf der die verschiedenen Musiken ertönen.



Immer wenn Sie bei »Larry's Big Scare« viele Punkte halen, laufen kleine Animatianen auf der Bühne hinter Larry ab



#### IM WETTBEWERB

Noch ist die Flipper-Kankurrenz Pinhalt Dreums auf dem PC dünn gesät. »Trietan« bietet ein einziges, recht langweiliges Feld, aber immerhin einen nahezu perfekten

69 TAKE-A-BREAK PINBALL 61

Kugellauf. Techniech am beeten sind die »Pinball Dreams« mit dem einwandfreien Scralling, dart gibt es aber nur vier nicht sehr aufwendige Tieche.

Take-A-Break Pinball liegt dazwiechen, denn die Abwechelung ist hervarragend, dae Spielgefühl zwiespältig: Der hakelige Kugellauf kastet ganz schän Punkte.





Schwarze Löcher wirheln die Kugel bei »Draxan: Level Two ganz schän durcheinander

Datei Bearbeiten Lesezelchen ? Inhall Suchen Zuruck Bisher Dem Pterodaktylus entkommen Schieße den Ball in das Loch bei den Estros Bergen. Ein Pterodaktylus wird herabstoßen, den Ball ergreifen und zu seinem Nest fliegen. Schieße einen zweite Ball auf die Estros Berge. Der Pterodaktylus wird herabstoßen und den

Fortsetzungspolizisten ergreifen Ergibt 1 000 000 Punkte, startet einen MULTIBALL Die Riesensesschnucke erschlagen Die Keisenbeschnucke erschagen Triff der "Pterodectyl Squawk\*-Ziel zwermal. Schieße den Ball durch jede der PER Bahnen. Schieße den Ball in die Estros Folterhöhle. Die Riesenseeschri

wird autauchen Triff den 02 Rollover Knopf und dann die Rienensseschnecke.

Erabt 1 000 000 Punkte

Die Anleitung gibt es am Bildschirm: halpria übereetzt, ober immerhin Deutsch

#### TAKE-A-BREAK PINBALL

□ EGA AdLib/Soundbl. ■ Tostatur

286 ■ Roland

**386/486** Super VGA ■ General Midi ■ Maus Jovstick

Spiele-Typ Flipper Hersteller Cn.-Preis Koplerschutz

Dynamix DM 100,-Anleitung

Deutsch, befriedigend (als Hillstext auf dem Bildschirm) Deutsch: befriedigend

Bedienung Gut Für Einsteiger Anspruch Befriedigend Grafik Sound

Spieltext

Freies RAM: ndn, 4 MByte RAM für Windows 3.1 Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Acht Flipper für Windows; Speicher-Funktion und High Scare-Liste.

Wir empfehlen: 3B6er (min. 33 MHz) mit Windows 3.1 und



89 PE PLAYER 9/93



Auf dem Bildschirm ist nur ein Drittel des gesamten Flippertisches zu sehen. Der Ausschnitt scrallt ständig der Kugel hinterher.

Ratter-Ratter-Klunk: Realistisches Flippern in Reinkultur verspricht ein neues Pinball-Quartett. Besanderes Kennzeichen: Begutachtung des Geschehens in Nahaufnahme bei fröhlich scrallendem Bildausschnitt.

### PINBALL DREAMS

icht alle Träume bleiben Schäume. Wenn Sie schon immer fernab von rauchigen Kneipen dem behaglichen Klappern einer Flipperkugel lauschen wollten, dann kann aus dieser Wunschvorstellung schnell Wirklichkeit werden. Ein schwedisches Programmierteam ersann die »Pinball Dreams«, ein Flipper-Quartett für den heimischen PC. Im Gegen-

satz zu »Take-a-Break Pinball« von Dynamix, das

viele exotische Gags hat, legte man bei diesem Titel wert auf eher konventionelle Tugenden. Die Kugel wird also nicht vorübergehend vergrößert, unsichtbar oder tritt in einer Talkshow auf, sondern prallt brav und beständig gegen die versammelten Bumper.

Während Take-a-Break unter Windows läuft. sind die Pinball Dreams in den DOS-Gefilden zuhause. Ein weiterer



Kamera ist stets dem Ball auf den Fersen. Dank dieser Ausschnitt-Anzeige wirken Flippertisch-Aufbauten, Kugel und Konsorten recht groß. Das realistischste Feeling bietet die

Tastatursteuerung: le eine Shift-Taste ist für den linken bzw. rechten Flipper zuständig; mit Space kann man bei »Tilt«-Risiko

am Tisch »rütteln«, um die Kugellaufbahn zu beeinflussen. Vier thematisch unterschiedliche Flipper wurden in dem Programm untergebracht. In separaten Bestenlisten werden die erfolgreichsten Punktejäger aufgelistet (sofern diese angesichts der blödsinnigen Initialeingabe - nur drei Buchstaben, die man nicht einfach eintippen, sondern durch Blättern mit den Shift-Tasten erwischen muß – Ihren Absender nicht verweigert haben). Jeder Flipper ist mit anderen Bonusfeldern, Targets, Kugelfallen und Rampen bestückt. Trocken, aber ausführlich erläutert das Handbuch die einzelnen Boni-Möglichkeiten. Präzises Flippern und Abräumen bringt Extrapunkte, höhere Multiplikatoren oder zusätzliche Kugeln. Neben Grafik und Design bieten die einzelnen Flipper auch



#### HEINRICH LENHARDT

Flipperkugeln sind rund, damit sie schän geschmeidig rollen kännen – damit erzähle ich Ihnen wahl kaum etwas Neues. Was wie eine Selbstverständlichkeit anmutet, gehärt bei PC-Pragrammen nicht unbedingt zur Serienausstattung. Bei Take-a-Break-Pinball wird der Spielwitz das Opfer furchtbar ruckliger Kugel-Animation; in diesem Punkt gibt sich Pinball Dreams keine Bläße. Der Kuller flutscht ultro-saft über den Bildschirm und auch das Scralling des Bildausschnitts ist

rasant. Überhaupt stimmt das ganze Flipper-Feeling. Abprallwinkel und Schnipp-Feinfühligkeit wirken erfreulich »echt«; durch die Bestückung mit klassischen Elementen geht

das Pragramm als regelrechte Simulatian durch. Dach tratz vier verschiedener Designs droht auf Dauer sanfte Ermüdung. Alle Flipper spielen sich recht ähnlich; außergewähnliche Ideen ader Abwechslung sprießen ebensa spärlich wie grafische Finessen

Daß eine große Partian Glück über den Spielerfolg entscheidet, ist nun mal Flippertypisch. In seiner Eigenschaft als akkurates Pinball-Imitat mit ariginalgetreuem Spielgefühl ist Pinball Dreams gelungen. Realistische Kugelanimation plus traditionelle Spielfeldbestückung ergibt einen netten Spaß für zwischendurch. Der Langzeitnährwert ist nicht aptimal, aber manierlich.



Beat Bax:



Nightmare: Ruhe In Frieden in der mittleren Kugelfalle

Steel Wheel: Mit Valldampf in den Tunnel





Ignitian: Sag mir, wieviel Targets steh'n...

verschiedene Musikstücke und Soundeffekte. Vor allem die Digi-Effekte sind recht witzig geraten; das Rattergeräusch beim Einwerfen einer Kugel ist bemerkenswert lebensecht. Beim Flipper »Ignition « dreht sich thematisch alles um Rake-

ten und Raumfahrt. während eine Wildwest-Eisenbahn »Steel Wheel« ziert. Der Redaktionsliebling »Beat Box« repräsentiert die Popmusik-Welt mit sinnigen Hitparaden-Roll-Overs und »Nightmare« bemüht sich verzweifelt um ein wenig Grabstein-Gemütlichkeit.



Mit Spezialeffekten hält sich Pinball Dreams zurück. Man klatscht schan ergriffen in die Hände, wenn die Kugel über eine Rampe rallt.

#### MAN INSTALLIERT NUR DREIMAL

Die Frechheit des Manats ist der dappelte Kapierschutz von Pinball Dreams. Bei jedem Pragrammstart schlägt die Handbuchabfrage zu – lästig, aber noch erträglich. Dach damit nicht genug: Die Original-Diskette läßt

sich maximal dreimal auf Festplatte installieren und dann nie wieder. Die laue Begründung van 21st Century Entertainment: »Leider sind wir zu dieser Farm des Kapierschutzes gezwungen, um die Herstellung van Saftware-Raubkapien zu unterbinden«

Die Raubkapierer werden sich allenfalls var Erheiterung kringeln, denn auf dem Schwarzmarkt kursiert mit Sicher heit schan eine »gepatchte« Versian des Programms ahne den Disketten-Kapierschutz. Jeder Depp darf Back-Ups erstellen und beliebig aft installieren, nur der gute alte Saftware-Käufer halt nicht - wirklich toll, Leute.

Ehrliche Kunden dürfen sich zurecht vom Hersteller veralbert fühlen. Wann kapieren Firmen wie 21st Century Entertainment, daß sie mit salchen Schwachsinns-Methaden nicht wenige genervte Mitmenschen ins Raubkapie rer-Lager treiben?

Bis zu acht Spieler können sich vor dem PC niederlassen, um ein kleines Turnier auszutragen, leder kommt abwechselnd an die Reihe: das Programm verwaltet brav die Punktzahlen. Im Gegensatz zu Take-a-Break können Sie hier keinen Spielstand speichern. Sie haben damit ein echtes Problem, wenn sich bei 8-fach-Multiplikator und 20 Millionen Punkten mitten im Spiel ein störender Umwelteinfluß (z.B. Ihr direkter Vorgesetzter) bemerkbar macht.



#### IM WETTBEWERB

Im Duell der Flipper-Neuheiten PINBALL DREAMS 69 zeigt sich, wie wichtig eine rea-Taks-a-Brsak Pinball 61 listische Kugelanimation in die-Tristan 57 sem Genre ist. Dynamix' Windaws-Programm Take-a-Break

bietet mehr Flippertische, witzigere Ideen, schänere Grafik aber ein durch die unberechenbar herumruckende Kugel verhunztes Spielgefühl. Bei Pinball Dreams geizten die Pragrammierer mit zündenden Design-Ideen, doch das Feeling ist herrlich echt.

#### PINBALL DREAMS

EGA

 AdLib/Soundbl. Tastatur

2B6 VGA Roland ■ Maus

■ 3B6/486 Super VGA ☐ General Midi □ Joystick

Spisls-Typ Herstslist Ca.-Preis Kaplerschutz

Anleitnng

Spisitsxt

21st Contary Entertainment DM 9D,-Narviger Disketten-Knpierschutz + Handbuch-Abfrage — Ätzl Dsutsch; bsfrisdigsad

Bsdisnnng Anspruch Grnfik Saund

Englisch; sehr wenig für Einsteiger, Fartasschrittens and Profis Befriedigsnd Gut

frsiss RAM: min. 530 KByte Festplattenplatz: ca. 3 MByts

Besondsrhsitsn: VIsr Llipper in sinem Programm, Separats High-Scars-Listen werden gespeichert.

Wir empfehlen: 3B6sr (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM and VGA.





Wa bitte geht's zur nächsten Schildkröte?

er zweite MS-DOS-Auftritt des Videospiel-Superhelden beginnt nicht gerade standesgemäß. Pummelchen Mario, für Schleckereien immer empfänglich, kann einem Törtchen nicht widerstehen, das ihm sein Erzfeind Bowser vor die Nase hält. Prompt wird er eingesackt und verschleppt; sein Bruder Luigi steht dumm und solo da. Also darf Luigi (sprich: der Spieler) den verschollenen Blutsverwandten wiederfinden. bevor Bowser seinen ultimativen bösen Plan verwirklichen kann: Er will nämlich die Pole mit unzähligen Haartrocknern zum Schmelzen bringen - der Schlin-

gel! Und jetzt versuchen sie mal, einem 8- bis 12-jährigen diese dämliche Hintergrundgeschichte klarzumachen - der wird sich mit einem gemurmel-

ten »Schwachsinn« an die Maus schwingen.

Zu Beginn des Lernspiels »Mario wird

### MARIO VERMISST

Maria, der Schlunz, hat sich nach seinem PC-Debüt »Maria Teaches Typing« verdünnisiert. Jetzt darf Bruder Luiai den Schlamassel ausbaden.



Das hat man vom ungehemmten Schnabulieren: Mario wird van Obermiesling Bowser gekidnopped.

Spielerisch wird die Suche durch kleine Gimmicks aufgepeppt (Bewohner geben Tipse, mit Taxi-Tickets bewegt man sich schneller in der Stadt, Mini-Drachen Yoshi öffnet den Ausgang in den nächsten Level). Erst wenn man alle fünf Städte so hinter sich gebracht hat, kommt man Mario näher.



A. LOCKER

Wann wurde nachmal die

Golden Gate Bridge gebout?

Also düst man zum Lexikon,

kramt den olten Schulotlas raus (in dem übrigens nur

noch knapp die Hälfte der

Grenzen stimmen...) - wer sich mit »Moria wird ver-

mißt« abgibt, lernt eine

verloren. Da die ganz jungen Spieler die kritischsten sind, dürfte »Maria wird vermißt« eher auf Papis Festplatte schmawöhrend der Juniar var dem »echten« Super Moria Bras. an der Nintendo-Spielkansole hockt.

vermißt« steht Klein-Luigi vor fünf Türen. Hinter jeder wartet eine unbekannte Stadt, die er besuchen kann. Da Städte bekanntlich Wahrzeichen haben und diese von Bowers Schergen gemopst wurden, darf Luigi sie wiederbeschaffen. Das tut man, indem man nach Schildkröten Ausschau hält, die eine auffällig unauffällige Beule im Säckel haben immerhin klauen die Viecher beispielsweise gleich den gesamten Elffelturm. Wenn man glücklich alle Wahrzeichen zusammen hat, liefert man sie an der richtigen Stelle in der Stadt an (»Wo stand nochmal der Eiffelturm?») und beantwortet ein paar mehr oder minder knackige Fragen (»Zu welchem Anlaß wurde das Pariser Wahrzeichen erbaut« o.ä.)



#### MARIO WIRD VERMISST

D PC/XT

Cq.-Preis

Anleitung

Sound

□ EGA AdLib/Soundbl. Tastatur

■ 286 ■ VGA Roland Maus

386/486 Super VGA General Midi Joystick

Spiels-Typ Lernspiel Hersteller Mindscope DM 90.-Kapierschutz

Deutsch; gut

Befriedigend

Freies RAM: min. 566 KByte Festplattenplatz: ca. 6 MByte Besanderheiten: Geographie Lerospiel mit 10 Schwierigheitsgraden.

Spieltext Deutsch; gut Bedienung Refriedizend Anspruch Für Einsteiger Grafik Befriedigend

Wir empfehlen: 3B6er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Jnystick und VGA.



## TUTTO COMPLETTI

#### Ausgabe 1/93



Lemmings 2 • Super VGA; Die neue Grafik-Standardkarte für Edel-Spiele • Tests: Car & Driver. Comanche, David Learlbretter's Golf.

#### Ausgabe 2/93



Test • Lösungen: Sherlock Holmes King's Quest VI, Quest F. Glory III . Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battle-

#### Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage . Tips & Tricks of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 .

#### Ausgabe 4/93



#### Ausgabe 5/93



Tests: u.a. Dogfight Empire Deluxe, International Athletics The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom . Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V. Ultima Under world II - Ringworld

#### Ausgabe 6/93



Land Q'Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret Technik-Treff •

#### Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA Kleid . Tests: u.a. Ashes of Empire, Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle •

#### Ausgabe 6/93



Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut · Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom . Messeneuheiten CES

#### Ausgabe 9/93



9/93

Diese Ausgabe halten Sie gerade in Händen. Aber natürlich können Sie sie auch für Freunde und Kolleaen beauem

#### Ausgabe 10/93



10/93

erscheint am bei Ihrem Zeltschriften-Händler Die Themen sehen Sie in der Vorschau in diesem Heft

#### Ausgabe 11/93



11/93

erscheint am 8. Oktober bei Ihrem Zeitbequem ins Haus wollen, bestellen sie doch einfach

ein Abonnement

Diese Ausgabe

#### Ausgabe 12/93



Diese Ausgabe erscheint am bei Ihrem Zeitschriften-Händler

12/93

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte. die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft her-

austrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15** Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an: DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

#### ich möchte meine PC Plaver Sammlung tutto completti! ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr		
BLZ/Bankverbindung		
oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung la	egt der Sendu	ng bei)
Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93)	DM	
Stück für je DM 6,50 der Ausgäbe (ab 6/93) zuzüglich Porto (nnerhalb der BRD)	: DM	4,
Gesamtsumme	: DM	
Name, Vorname		



# POOL

Wenn Sie die Farbe des Geldes mögen, lassen Sie dach einfach auf Ihrem PC die Elfenbeinkugeln rallen.

mmer wenn Programmierer Archer McLean ein Programm auf den Markt bringt, hüpfen insbesondere in England die Zeitschriften und Käufer vor Freude. Denn Archer läßt sich meistens viel Zeit und schreibt dafür besonders gute Kleineistens viel Zeit und schreibt dafür besonders gute Kleinde Software-Kultur. Sein Action-Spiel »Dropzone« und seine beiden »International Karates-Programme waren



Wenn Sie zu Beginn zwei Farben mit einem Stoß einlochen, dürfen Sie wählen, mit welcher Farbe Sie weiterspielen

rianten spielen: »B Ball USA Bar Table«, »B Ball UK Coin Op« und »9 Ball USA Tournament«. Die Regeln sind alle im Handbuch erklärt. Die drei Varianten unterscheiden sich hauptsächlich in der Zahl der Kugeln auf dem Tisch und in der Reihenfolge, in der diese eingelocht werden müssen. Jede Runde wird grundsätzlich mit zwei Spielem durchgeführt; der Computer kann aber eine oder sogar beide Rollen (in einem Demo-Modus) übernehmen. 20 Computer-Gegner mit unterschiedlichen Spielweisen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.





Wollen Sie das Menü oben oder links?



Im Trick Shot-Modus können Sie sich die Kugel so zurechtlegen, wie Sie es für Ihr Training wünschen

Wenn Sie Besuch zu Hause haben, kommt der Turnier-Modus gerade recht. Acht Spieler treten in einem KO-System gegeneinander an. Welche

dieser Spieler computergesteuert und welche echte Menschen sind, bestimmen Sie. Für die Zwei-Spieler-Modi gibt es sogar eine High-Score-Liste; die Punktzahl errechnet sich aus Ihrer Spielgenauigkeit und Spielgeschwindigkeit.

Die Steuerung von »Pool Shark« erfordert eine Maus. Mit dieser wählen Sie zuerst einmal die Symbole am linken oder oberen Bildschirmrand an. Gleichzeitig bewegen Sie eine imaginäre Kamera um den gerade angewählten Ball. Frei



Sollten Sie zulange zögern, beginnen die Kugeln, Grimassen

jedenfalls auf 8-Bit-Computern wie dem C 64 echte Trendsetter. Sein erstes 16-Bit-Spiel, »Jimmy Whites Whirlwind Snooker« war eine technisch gekonnte Billard-Simulation mit einem kleinen Nachteil: Abseits der britischen Inseln ist diese Billard-Variante in keiner verrauchten Pool-Halle zu finden. Für größeren Erfolg in Europa und USA folgt jetzt also eine Pool-Simulation nach gängigen Regeln.

In »Pool Shark« können Sie drei verschiedenen Pool-Va-



Eine Übersicht aus der direkten Vagelperspektive gibt es nicht; van weiter aben kännen Sie nicht auf den Tisch schauen.

positionieren läßt sich diese Kamera aber nicht. Der Kamerawinkel bestimmt gleichzeitig die Richtung mit der Sie den Queue (gesprochen: Köh, gemeint: dieser lange Stock mit dem Sie die Kugel anstoßen) anlegen. Über Bildsymbole können Sie präzise festlegen, wo der Queue die Kugel treffen soll (sorgt für Spin und damit für kurvigere Bahnen) und wieviel Power Sie in den nächsten Stoß legen wollen.



#### IM VERGLEICH

Was macht man, wenn es außer den beiden Billard-Pragrammen van Archer McLean keine weiteren lieferbaren Titel aus diesem Genre gibt? Wir vergleichen mit anderen Spielen, bei denen as

Links 386 Pra 90 **POOL SHARK** Pinhall Dreams 69 Whirlwind Snaoker 65 Take-A-Break-Pinball

um kleine Bälle geht. Der Spielablauf einer Galfrunde ist einem Billard-Spiel ja gar nicht sa unähnlich, und auch Flipper sind in den Spielhallen zu finden. Den direkten Kankurrenten Snaaker hängt Pool Shark nicht nur wegen besserer Optianen sandern auch wegen der verständlicheren Spielregeln ab.



#### BORIS SCHNEIDER

außen var läßt, die viele Pool Shark-Spieler zeigen, weil die Kugelbewegungen schrecklich genau und schnell sein sallen, dann stößt man auf viele Unzulänglichkeiten. Zum einen ist das Ambiente mit reiner Vektorgrafik und Düdel-Musik nun wirklich nicht mehr zeitgemäß. Ein paar nett gezeichnete Bilder ader etwas schänere Menüs wären wahrlich nicht fehl am Platze. Hier ist der Pragrammierer wahl in seinen B-Bit und 64-Kilabyte Zeiten hän-

Besandere Funktianalität kann man der Bedienung nun auch nicht nachsagen. Wer van Windaws und praktisch allen Spielen den »Dappelklick« mit der Maus gewohnt ist, wird sich über die

gengeblieben.

Menüs hier gewaltig ärgern: Erst links, dann rechts klicken ist weder intuitiv, noch lagisch noch besanders freundlich. Ich verstehe schan, warum ein Hilfsbildschirm alle Funktianen anzeigt: Um sich das Wirrwarr von Funktionen zu merken, die mal mit dem linken, mal mit dem rechten Mausknapf ausgeläst werden. braucht man eine ganze

Sie suchen eine Paalbillard-Simulation? Wunderbar, hier ist sie. Exakter kann man das Spielgefühl auf einem PC wahl nicht wiedergeben (abwahl es meilenweit van einem echten Tisch entfernt ist). Sie suchen ein schän aufgemachtes Camputerspiel daß Sie ahne Handbuch-Studium beherrschen kännen? Diese Anfarderung erfüllt Paal Shark leider nicht.



Mehr Verwirrung dann je: Die eingebaute Hilfsfunktian ist auch nicht der Weisheit letzter Schluß



Um besser zielen zu kännen, blendet das Pragramm auf Wunsch die ungefähre Laufrichtung der Kugel ein

Für Tüftler und Knobler gibt es eine »Trick Shot«-Option, bei der Sie sich die Kugeln frei auf den Tisch legen können. um trickreiche Stöße zu üben. Leider haben die Entwickler keine Situationen zum Ausprobieren dazu gepackt, so daß Sie grundsätzlich Ihre eigenen Trick Shots aufbauen müssen. Immerhin können Sie diese dann auf Diskette speichern und an einen Bekannten, der ebenfalls dieses Programm besitzt, weitergeben.



#### POOL SHARK

 AdLib/Soundbl. Tastatur

286 VGA Roland Maus

386/486 Super VGA General Midi Joystick

Spiele-Typ **Hersteller** Virgin Ca -Preis Kapierschutz

Billardsimulation OM 120 schwer lasbare Handbuch abfrage; erträglich

Anleitung Deutsch, gut Spieltoxt Englisch, wenig Bedienung Befriedigend Für Fortgeschrittene Anspruch Ausreichend Grafik Sound Ausreicheed

RAM-Minimum: S60 KByte freier Speicher

Festplattenplatz: ca. 1 Megabytu Besonderheiten: Drei verschiede Spielregeln, Turniere mit bis zu acht

Wir empfehlen: 386er (16 MHz) mit

Spielern



95 PC PLAYER 9/93



Bei der Jagd nach den Kirschen muß Lumiere über den Kuchen hüpfen

Schönen und dem Biest zu ermöglichen, müssen fünf Aufgaben gelöst werden. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl; außerdem kann jedes der Minispielchen direkt angewählt werden. Bei diesem für Kinder konzinierten Pro-

Bel diesem für Kinder konzipierten Programm steht der spielerische Aspekt im Mittelpunkt. Eher hintenrum schleicht sich ein dezenter Lernfaktor dazu; die Kids trainieren ein wenig das Gedächtnis oder beweisen ein Gespür für Farben und Formen.

Um den Blumenschmuck für das Fest zu

komplettieren, steht ein Besuch im winterlich verschneiten Garten an. Wie bei einem »Memory«-Spiel müssen Pärchen gebildet werden. Jeder Blumenstrauß hat hinter einem der 16 Schnee-

# BEAUTYAND THE Disney weiß, was Kinder mögen: Zum rührigen Trickfilm »Die Schöne und das Biest« gibt es einen grafisch pos-

as Biest saß grummelnd in seinem Schloß und studierte die Taschenbuch-Ausgabe von «Männer lassen lieben». Wie lächerlich waren die Beziehungsprobleme gemeiner Menschen im Vergleich zu seinem Kummer: Ein greullicher Fluch verwandelte den guten Mann in ein Kuschelmonster. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn eine wahlweise besonders kurzsichtige oder besonders herzensgute junge Dame sich trotz des aufdringlichen Unrasiert-Looks in das Ungetim verfliebt.

sierlichen Lernspiel-Cocktail.

Das klassische Märchen von der Schönen und dem Biest kam Ende letzten Jahres zu neuen Ehren. Eine technisch virtuose Walt-Disney-Zeichentrickproduktion sorgte für vollgepackte Kinos; willig folgten Millionen von Eltern ihren Kindern in die Lichtspielhäuser. Ein schlappes Jährchen ist mittlerweile vergangen und schon hat Disney das Spiel zum Film vollendet; für die Programmierung sorgte die französische Firma Infogrames. Um eine romantische Ballnacht mit der



In der Wäscherei werden die Laken nach Farben sartiert

häufchen einen Zwillingsbruder. Merkt man sich die Position einzelner Bouquets, hat man rasch alle Pärchen gebildet.

Damit die Schöne nicht mit einem sich hab' nichts anzuziehen« vor dem Spiegel verharrt und den Tanzpartner warten läßt, hilft man in der Wäscherei ein wenig aus. Verschiedenfarbige Laken wurden an die Wäscheleine gepinnt, durch das Anklicken einzelner Tücher tauscht man deren Positionen aus. Sobald drei gleichfarbige Laken nebeneinander flattern, verschwinden jene im Wäscheschrank. Sind alle Farbkombinationen gebildet, die am oberen Bildrand vorgegeben wurden, wird das Abendkleid rausgerückt.

#### KINDERKRAM

Da Beauty and Beast var allem für Kinder kanzipiert ist, wallen wir die Zielgruppe auch einmal zu Wart kommen lassen. An die Stelle eines »Im Wetbewerbu-Vergleichskastens rückt die Kids-Carner: Der 6 Jahre alte Tabias kammentiert das Spiel aus seiner Sicht.

Dus seiner sicht. Dem Kinips impaniert var allem die grefische Aufmachung: »Beim Eine-Beschützen geht alles viel zu schneil, ober es ist rotel wizigs, wend sie Eine zerbrechen und die Kächlin dann bäse schauts und »Beim Wäschesortieren muß man ganz schneil sein und der Wäscheschrank guöckt sotraurig, wenn men die felakte Farbe erwischt

hate lauten seine Kammentare. Der spielerische Kick reißt Tabias nicht immer mit; das Geschehen in der Wäscherei lang-weilt ihn bald. Lab gibt's auch: »Das Spiel in der Bücherei ist spannend, weil man ganz genau aufpassen und sich viele Gegenstände merken muß«.

Wamit man einen 6-jährigen wirklich begeistern kann, war leicht festzustellen, als Papi beim pädagagist weniger wervallen »Strike Commander« ertappt wurde. Tabias erregt: »Waw, ist das ein Düsenjäger-Spiel?« – die Schäne und das Biest Kännen da nicht ganz mithalten.»

Tabias (

Tabias (6) checkte die Kinder-Kampatibilität

Spiele-Tests

#### HEINRICH LENHARDT

Die Schänheit dieser Film-Umsetzung affenbart sich var allem Camputer-Kids: erwachsenen Spielern kammt das Pragramm eher biestig var. Das liegt einzig und allein am niedrigen Schwierigkeitsgrad und der schwächlichen Kamplexität. Infagrames darf man aber keinen Strick daraus drehen: schließlich ist Beauty and Beast eindeutig für jüngere Spieler kanzipiert.

Die Mischung ist bei den abwechslungsreichen Pragrammteilen gelungen; lediglich das Action-betante Kirschensammeln entpuppt sich wegen der superschwammigen Steuerung als kampramißlaser Reinfall. Liebliche Grafik und elegant eingefädelte Lerneffekte kännen gefallen. Die fast schan Trickfilm-kampatible Animatian macht alleine das Zusehen zum (wenn guch kurzfristigen) Vergnügen.

Einige Sub-Spiele wie das »Eier beschützen« hätten genug Patential, um auch Erwachsene auf Dauer zu fesseln, Schade, daß der Hersteller nicht an zusätzliche, besanders kamplexe Levels ader einen speziellen »Traukeinem-über-14«-Modus gedacht hat.

So bleibt Beauty and the Beast für uns in Ehren der Minderjährigkeit entwichenen PC-Oldies ein mäßiges Vergnügen; als liebevall inszenierte Unterhaltung für Kids kann es sich sehen lassen.

Witzige Spielidee, aber leider nur drei Levels lang: Geleiten Sie die rohen Eier in die Schüssel

Um den Kuchen für die Fete zu backen, müssen Eier in eine Schüssel geschlagen werden. Diese küchentechnische Binsenweisheit wird hier zum echten Problem: Die Eier purzeln über einen

Hindernisparcour; durch das Anklicken Pfannen von Schwämmen und Löffeln muß man einen Weg zur Schüssel bauen. lustierte Gegenstände rucken nach ein paar Sekunden wieder in ihre

ursprüngliche Position zurück; wiederholtes ordnendes Klicken ist deshalb gefragt, um genug Eier heil ans Ziel zu geleiten.

Beim nächsten Spiel muß der wande Inde Kerzenhalter Lumiere ein halbes Dutzend Kirschen aufsammeln. Er läuft und hüpft zu diesem Zweck auf einem riesigen Kuchen herum, Dabei sind ihm diverse Gegner auf den





Ein gutes Gedächtnis ist beim Nachklicken van Symbol-Kambinationen gefragt

Fersen, die ihn bei Berührung um eine Etage nach unten schubsen. In der Bibliothek muß der Spieler schließlich die Notenpartitur für den Ball retten. Weckermännchen Cogsworth zeigt verschiedene Symbole, die auf den Rücken von Büchern erkannt und in der richtigen Reihenfolge nachgeklickt werden müssen.





Die Suche nach den passenden Blumen-Pärchen entpuppt sich als Memary-Variante



Fans des Trickfilms bekammen hübsche Animatianen mit den bekanntesten Figuren gebaten



#### BEAUTY AND THE BEAST

□ EGA

AdLib/Soundbl ■ Tastatur

■ 286 ■ VGA □ Raland **■** 3B6/486 Super VGA

■ Maus

☐ General Midi Jaystick

Spiele-Typ Hersteller Disney/Infogrames Ca.-Preis Kapierschutz Anleitung Spieltext

DM 80.-Englisch; befriedigend Englisch; wenig

Lernspiel

utsche Versian in Varbereitung) Bedienung Gut Für Einsteiger

Anspruch Grafik 8 efriedigend Saund

Freles RAM: min. 490 KByte Festplattenplotz: ca. 3 MByte Besonderheiten: Fünf Spiele für Kinder; Erwachsene werden unter-

forder Wir empfehlen: 286er

(mln. 16 MHz) mit 640 KByte KAM, Maus und VGA.



PC PLAYER 9/93 97

#### Die PC PLAYER-Gleichung:

# 1 NEVER ABONNENT

für uns!



Es ist doch eigentlich ganz einfach: Sie müssen nur jemanden überzeugen, daß es unwirtschaftlich ist, sich jeden Monat PC PLAYER am Klosk zu kaufen, wenn man im Abo 15% spart und das Heft auch noch jeden Monat frei Haus bequem geliefert bekommt! Wenn Sie also

einen neuen Abonnenten gefunden haben, dürfen sie sich eins von den drei Geschenken aussuchen – und auch behalten! Spaß beiseite: Wir wollen einen neuen Abonnenten – Sie wollen ein Geschenk. Noch irgendwelche Fragen offen? Na, dann weg mit der ausgefüllten Karte!

# SESCHEUKEN

für Sie!



### Spiel: "Day of the Tentacle" von Lucas Arts!

Das Referenz-Programm im Genre "Adventures"! Verhindern Sie mit den drel schrägsten Helden des Universums den teuflischen Plan der grimmigen Saugnapf-Monster! Die irrwitzige Story, die knackigen Puzzles und die einfache Bedienung machen dieses Grafik-Abenteuerspiel zum absoluten Hochgenuß!



#### Power: CD-ROM mit mehr als 400 Spielen!

Was weilen Sie mehr: Über 400 Shareware- und Demo-Versionen von Spielen für DOS und Windows mit einer Gesamt-kapazität von ca. 250 MB! Dabei sind auch diverse Grafikdateien zum Durchstöbern und die Vollversion des Apogee-Programms Secret Agent!



### Spaß: Digital-Joystick von Dynamics!

Für schnelle Action- und Sportspiele ist ein griffiger Digital-Joystick ein MuB. Der Competition Pro Mini sieht super aus und überzeugt mit robuster Mechanik. Ein Handgriff – und schon können Sie voller Freude die Mikroschalter klicken lassen!



PC KARAOKE

wenn Sie sogar für die Fischerchäre zu schräg singen: Mit diesem Korooke-Programm können selbst Sie sich endlich einmol ols Leod Vocolist profilieren.

astutein moderner Chef. wenn die Angestellten nicht den gewünschten Einsatz bringen? Was hilft gegen eine miese, leistungsdrückende Stimmung am Arbeitsplatz? Nach vie-

len mißlungenen Experimenten mit anregenden Kunstwerken, New Age-Musik, Generationen von Gummibäumen,

Prämien und farbigen Toilettendeckeln wollen die Japaner das ultimative Mittel zur Mitarbeitermotivation entdeckt haben. Nach einer gemeinsamen Mahlzeit mit den Untergebenen stimmt dort der Vorgesetzte ein Playback-untermaltes Liedchen an und präsentiert sich als Schlagerstar, Besonders beliebt sind in Nippon rührselige Schnulzen, bei denen man nicht weiß, ob der schmalzige Text oder die gepeinigten Töne die Zuhörer zum Weinen bringen. Nichts schweißt ein Arbeitsteam wählt werden

offensichtlich so sehr zusammen wie das gegenseitige Wissen um das gesangliche Unvermögen der anderen.

Es war nur eine Erage der Zeit, bis diese »Karaoke« genannte Form der Selbstdarstellung via Vereinigte Staaten den Weg nach Europa fand. Hier jedoch geht man mit Karaoke anders um als ursprünglich vor-

gesehen. Weder wird vor dem Einsatz der Stimmbänder Walfischfleisch genossen noch dient das Gemeinschaftserlebnis Karaoke der Produktivitätssteigerung, Als Freizeitvergnügen in Diskotheken und auf Parties ist es gleichermaßen beliebt wie auch gefürchtet.

Unter der Rubrik »Dinge, die Sie lieber nicht erfahren wolften« können Sie sich vom Talent Ihrer lieben Verwandschaft oder Ihres Freundeskreises überzeugen, mit einer selten gehörten stimmlichen Treffsicherheit garantiert jeden Ton zu verfehlen. Sollten Ihre Vorgänger jedoch wider Erwarten gesanglich brilliert haben, dann bleiben ja immer noch Sie

übrig, um sich gründlich zu blamieren. Doch eigentlich macht gerade die gesangliche Unfähigkeit der Teilnehmer Karaoke so reizvoll.

Natürlich gibt es im Multimedia-Zeitalter jetzt auch eine Version für den PC, die progressive Vorgesetzte mal eben in der Mittagspause zur Hebung des Betriebsklimas benutzen können. Sirius Publishing hat auf sein CD-ROM »PC

Karaoke« eine Mischung von 12 amerikanischen Songs gepackt, von denen viele auch in Europa Ohrwürmer sind. »New York, New York« oder »Pretty Woman« können sicher auch hier zum Mitsingen anregen, insofern Sie keine

PC KARAOKE Hersteller: Sirius Publishing Preist ca. 120 Mark Benötigt: 386er, 2 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows, Soundblaster-kompatible Soundkarte sowie optional ein Mikrofon

Berührungsängste vor den englischsprachigen Texten haben. Nach dem Start des Programms erscheint eine Übersicht aller abspielbaren Lieder, die Sie ähnlich wie bei einer lukebox durch Anklicken auswählen. Die gewünschte Musik

wird von der CD abgespielt, währendessen teilweise ein Hintergrundchor oder eine unterstützende Gesangsstimme miterklingt. Auf dem Bildschirm wird der Text angezeigt, wobei durch Einfärben der Worte parallel zum Fortschreiten der Musik eine Mitsinghilfe gegeben wird. Besonders stimmgewaltige Zeitgenossen mit überdurschnittlichem Selbstbewußtsein können sich gleich durch



Vam Hauptmenü aus können einzelne Songs ange-

alle zwölf Lieder an einem Stück kämpfen. Bei diesem »Top 12 Countdown« sind die Hälfte der Stücke zusätzlich mit einer kurzen Video-für-Windows-Sequenz versehen. In diesen Filmchen versucht ein Moderator, witzige Kommentare zu den Songs zu geben - dieser Versuch mißlingt jedoch ganz gewaltig,

Richtige Karaoke-Profis geben Ihre schrägen Töne nur von sich, wenn sie dabei mit einem Mikro herumfurchteln können. Daher können Sie an Ihre Soundkarte ein Mikrophon anklemmen und Ihre Stimme mit der Instrumentalfassung gemixt aus den Lautsprechern tönen lassen. Wem die zwölf mitgelieferten Titel nicht reichen, der kann für den Preis einer Audio-CD weitere Songsammlungen nachkaufen, die mit dem Hauptprogramm eingesetzt werden können.

Partytauglich ist die Wiedergabe der Liedtexte mit recht großformatigen Buchstaben. Wenn Sie auf dieses Mätzchen verzichten können, dann sollten Sie allerdings lieber zu den preiswerteren Audio-Produkten ohne Computerunterstützung greifen. (tw)

if he loves me not. If he loves me; if he loves me not. If he loves me;

if he loves me not.

oh!

Gehaltvolle Texte wie dieser garantieren einen unterhaltsamen Abend

100

### **GREATEST HITS**

Was dem Film-Fan der »Oscar«, ist dem Musik-Freund sein »Grammy«. Durchwühlen Sie die statistischen Tiefen des US-Musikpreises und ergätzen Sie sich an Digi-Bildchen nebst Audia-Clips.

ddie Blazonczyks großes Jahr war 1986: Er gewann den Grammy in der Kategorie »Beste Polka-Aufnahme«. Diese amerikanische Auszeichnung, das Gegenstück zune Filmpreis Oscar, hat im Laufe seiner über 30jährigen Geschichte so manche bizarre Sparte hervorgebracht. Vor allem in der 60er Jahren war die Jury recht innovationsfreudig; vielen obskuren Kategorien war nur eine kurze Lebensdauer beschieden. An so manchem Gebiet läßt sich Musikgeschichte ablesen: Einen Grammy für den besten Disco-Song gab's 1979 einmal – und nie wieder.

Auch wenn Sie eher Pop statt Polka bevorzugen, sind Sie bei »The Grammy Awards« gut aufgehoben. Dieses CD-ROM ist zum einen eine Datenbank, in der Sie in der US-Musikgeschichte zwischen 1958 und 1991 wühlen können. Man sucht nach einzelnen Künstlern, Kategorien oder Jahresergebnissen. Jeder Interpret, der es zu einer Grammy-Nominierung gebracht hat, ist statistisch erfaßt.

Die sporadisch eingestreuten digitalisierten Bilder und Audio-Clips von den Preisverleihungen konzentrieren sich



Das Durchfarsten der Datenbestönde ist komfortabel geläst; Sie können z.B. nach Stilrichtung, Interpreten oder Datum sortieren lassen

auf die populären Genres rund um Pop und Rock. Die CD ist größtenteils mit Audio-Musik vollgepackt. Sie können aber keine speziellen Lieder anspielen, sondern nur kompletten Nominierungs-Reigen lauschen. Hierwerden die einzelnen Songs kurz angespielt; zwischendurch nuschelt der Moderator die Namen der Interpreten. Dazu gibt's bestenfalls Standbilder, die dank Super VGA (640 x 480 Bildpunkte bei 256 Farben) ganz manierlich aussehen. Für Video-Animationen war auf der CD kein Platz mehr.

THE GRAMMY AWARDS

Hersteller; Compton's New Media

Preis; ca. 100 Mork

Benötigt: 286er mit 1 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und 3

Mövte Festplotten-Kopozität



»...ond the Grammy goes ta«: Digitalisierte Bilder und Audio-Höppchen van der Preisverleihungen dürfen nicht fehlen

Die Auswahl der Multimedia-Clips richtete sich anscheinend weniger nach künstlerischen Gesichtspunkten, sondern nach dem Nettigkeitsfaktor der Plattenfirmen. So findet man vol den Beatles weder Bild und Ton; ein solcher Klops ist eigentlich nur dadurch erklärbar, daß sich der Programmanbieter keine Copyright-Einigung leisten konnte. Auf der anderen Seite wird man mit Standbildern von mittelmäßig prominenten Künstlern wie Kenny Loggins in einem inflationären Ausmaß überschüttet, das auch den inbrünstigsten Fan übersättigt.

Auf der statistischen Seite kann man über die mit Suchkriterien reich ausgestattete Datenbank kaum klagen. Informationen jenseits der Grammy-Welt werden allerdings nicht gereicht; sinnvolle Details wie Auflistungen von Hitparaden-Plazierungen fehlen. Wenigstens können Sie Ihr neu erstandenes Wissen im Grammy-Trivia-Quiz testen. Da es pro Jahr nur 10 Fragen gibt, kennt man die Antworten allzuschnell auswendie.

The Grammy Awards ist das erste CD-ROM, das ansatzaweis ez zeigt, welche Perspektiven dieses Medium für Freunde der Musik-Statistik hat. Trotz mancher Schludrigkeit hat das Programm zumindest einen mittelfristigen Unterhaltungswert. Man klickt sich ganz gerne durch Jahrgänge und Kategorien, erkennt wehmütig ältere



Testen Sie Ihr Musikwissen beim Grammy-Quiz

Songs wieder (\*...das waren noch Zeiten!\*) und läßt sich durch Grammy-Kuriosa verblüffen. Daß die subtilen Folkpopper von Jethro Tull ihren einzigen Grammy just ind er Kategorie \*Hard Rock/Metal\* gewonnen haben, dürfte auch so manchen Profi-DI verblüffen. (hl)

Softwar

PC PLAYER 9/93

# DIE WINDOWS»Stereo«, die Audio- und CD-Steuersoftwore von Animotion STEREOANLAGE

m im Multimedia-Zeitalter noch up to date zu sein, muß man seinem PC auf jeden Fall eine schafte Soundkarte nebst schickem CD-Laufwerk spendieren. Die Hardware-Hersteller überbieten sich gegenseitig, wenn es um immer noch tollere technische Daten geht; doch ohne

Mit der Fernsteuerung haben Sie alle

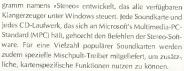
wichtigen Funktionen im Griff

die richtige Steuersoftware verkümmern selbst die besten Chips auf der Platine.

Auf DOS-Ebene sind es Spielprogramme auf CD-ROM, die Laufwerk und Soundkarte auf Trab bringen. Wenn Sie aber unter Windows mal eine Musik-CD spielen, tolle Geräu-

scheffekte digitalisieren und wiedergeben oder ein MIDI-Musikstückchen erklingen lassen wollen – dann müssen Sie meist mit einer Handwoll Tieblos programmierter Utilities vorlieb nehmen, die weder optisch noch softwaretechnisch Zueinander passen.



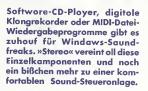


In Stereo stecken folgende vier Geräte: ein Mischpult, ein CD-Player, ein Digital-Rekorder und ein MIDI-Player. Diese Einheiten können Sie auf drei verschiedene Arten bedienen: Über die Fernsteuerung, als Stereo-Turm und in Form von Einzelkomponenten.

Komplettiert wird die Stereo-Software durch die Audio-Datenbank, auf die wir später noch näher eingehen.

Die Fernsteuerungs-Darstellung nimmt am wenigsten Platz auf dem Bildschirm ein und erlaubt dennoch den Zugriff auf die elementaren Funktionen aller vier Klangerzeuger. Diese werden über aussagekräftige Symbol-Schaltflächen angewählt und lassen sich anschließend über eine Tasten-

> Vor allem Aufnahmen gehen in der Turm-Darstellung fix van der Hand



der MIDI-Dateipromme gibt es
edlen Fluoreszenz-Display bedienen. Mit dieser Fernsteuerung können Sie schnell mal eben die Lautenten und noch
r zu einer kom-Steueronlage.

Titeln oder Dateien läßt sich programmieren.

Wer mehr will, schaltet schnell hinüber zur Stereoanlagen-Darstellung. Grafisch liebevoll gestaltet wurden hierbei MIDI-, Digisound- und CD-Player sowie ein Mini-Mischpult aufeinandergestapelt. Ohne lästiges Umschalten haben Sie jetzt die wichtigsten Bedienelemente aller Geräte ständie

jetzt die wichtigsten Bedienelemente aller Geräte ständig Klickbereit. Wer eine Komponente (zum Beispiel den MIDI-Player) gerade nicht benötigt, schaltet sie der besseren Übersicht wegen einfach ab – und schon ist sie vom Bildschirm verschwunden.

In der Stereo-Turm-Darstellung können Sie auch bereits bequem Digital-Aufnahmen vom CD-Spieler oder einer anderen Klangquelle machen – sofern es Ihre Soundkarte erlaubt (es geht bei fast allen). So einfach digitalisieren Sie zum Beispiel ein Stück von einer Musik-CD: Sie stellen im Mischpult den CD-Kanal auf »REC«, klicken beim Digital-Rekorder auf die Aufnahme-Taste und starten flugs den CD-Spieler. Am Ende des Stücks stoppen Sie die Aufnahme und speichern die Musikdaten auf Ihre Festplatte – fertig.

Wollen Sie das so in Bits und Bytes gepferchte Liedchen nach allen Regeln der elektronischen Kunst nachbearbeiten, genügt ein Klick auf die Edit-Taste. Sodann finden Sie sich



im Sample-Editor wieder, der jeder Digital-Datei mit Verstärkungs-, Balance-, Ausblend-, Chorus-, Flange-, Echo-, Umkehr- und Tempo-Effekten zu Leibe rückt. Selbstverständlich fehlen auch Misch-, Kopier- oder Einfüge-Funktionen nicht. High-tech-Fans mit

Fig. Ophory Brig.

| Committee | Committee

Knöpfchen-Faible fühlen sich aber bestimmt erst in der Einzelkomponenten-Darstellung so richtig wohl. Von der Fernbedienung aus aktiviert ein Doppelklick auf eine der vier Gerätetasten die Luxus-Version der Jeweiligen Einheit.

Das Mischpult glänzt nun mit großen Schiebereglern und verfügt zudem eventuell – abhängig von Ihrer Soundkarte – über Balanceregler, ein Aussteuerungsinstrument, Bass- und Höhenregler, Stummschaltungs- und Aufnahmeschalter. Als besonderen Leckerbissen können Sie verschiedene, oft benötigte Einstellungen speichern und zum schnellen Zugriff auf die dafür reservierten Tasten legen.

Die CD-, Digisound- und MtDl-Spieler sind jetzt mit Restzeitanzeige, Wiederholfunktion und Zufallswiedergabe aus-



Wie im Wahnzimmer: Der Digitalrekarder van »Sterea« animiert zum Aufnehmen

gestattet. Programmierte Stücke können Sie in einer Auswahlbox direkt durch Anklicken des Dateinamens starten. In Falle des CD-Spielers können Sie zu jedem Titel den Songnamen und den Interpreten eingeben und an-

schließend auch jedes CD-Stück über den Titel des Liedes anwählen. Die Stereo-Software ist dabei so nett, alle einmal mühsam eingetippten Songnamen auf Festplatte zu speichern und automatisch anzuzeigen, wenn die dazugehörige CD zu einem späteren Zeitpunkt mal wieder eingelegt wird.

Wer beim Lesen der letzten Zeilen auf den naheliegenden Gedanken gekommen ist, damit endlich mal all seine CDs akribisch zu archivieren, für den hat Stereo noch etwas Besonderes auf Lager: die Audio-Datenbank »TitleTrax«. Nicht nur die CD-Titel, MIDI- und Digisound-Dateien können Sie damit dauerhaft archivieren; auch für Schallplatten», Kassetten- und DAT-Stücke ist immer ein Die Ausstattung des Luxus-Mischpults hängt van Ihrer Soundkarte ab

Plätzchen frei. Zu jedem Stück können Sie neben dem Namen auch noch den Interpreten, den Albumtitel, das Erscheinungsjahr, die Spurnummer, die Platten- oder Kassettenseite sowie die Dauer des Songs angeben. Natürlich übernimmt TitleTrax automatisch alle Angaben aus einer bereits bestehenden CD-Titel-Datei und erspart Ihnen so das nochmalige Eintippen. Über die flotte Suchfunktion finden Sie später auch in riesigen Datenbergen ein verschollenes Stück wieder

oder stellen rasch ein paar threr Lieblingssongs für eine Walkman-Kassette zusammen.

Zu einem Ladenpreis von fairen 150 Mark (Profisoft, Osnabrück) erhalten Sie ein optisch liebevoll gestaltetes Komplettpaket, das keine Wünsche offenläßt. Damit bewältigen Sie alle Audio-Aufgaben unter Windows so einfach, als wür-

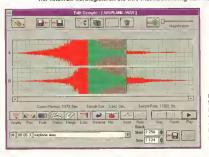
den Sie Ihre Stereo-Anlage bedienen – nur noch etwas komfortabler. (ts)

> Das kann kein Heimgerät: CD-Stücke kamfartabel per Namen auswählen





Mit TitleTrax katalagisieren Sie Ihre Musiksammlung flatt und klar



Für den kreativen Klang-Bastler wurde der Sample-Editar geschaffen

103

enn olle Kriminalfälle sa leicht aufzuklören wären wie dieses vom Ex-Polizisten Jim Walls entworfene Abenteuerspiel, dann könnten unsere Gesetzeshüter wohl den größten Teil Ihrer Arbeitszeit mit Kartenspielen und Freibadbesuchen verbringen. Einige fiese Fallstricke sind ollerdings trotzdem in Blue Force versteckt, die Sie mit unserer Lösung umgehen sollten.

#### Dienstantritt

Zunöchst sollten Sie sich in den Besprechungsraum der Polizeistation begeben, in dem Sie noch einer kurzen Begrüßung in die onstehenden Aufgoben eingewiesen werden. Anschließend nehmen Sie sich ein sogenanntes »Rap Sheet« von der Ablage neben der Asservatenkommer, um über die gesuchte Person infarmiert zu sein. Auf dem Parkplotz besteigen Sie das rechte Motorrad und beginnen mit ihrer Patrouillenfahrt. Nach ein- bis zwei Fahrten meldet sich die Zentrole bei Ihnen und fordert Sie für einen Einsotz im Hofen on. Sie bestätigen den Empfana der Nochricht mit dem entsprechenden Funkcode ous dem Handbuch und machen sich auf den Weg. Dort angekommen sprechen Sie mehrmals mit der Frau und dem Jungen, melden der Zentrole Ihre Ankunft und fordern Verstärkung an.

Sie reden mit Officer Doug, loufen die Anlegestelle hinunter und betreten die Jocht »Futurewave«, Bevor Sie sich nun weiter in Gefahr begeben, sallten Sie onhand der Gürteltaschen (Inventary) überprüfen, ob Ihre Woffe geladen ist - und dies gegebenenfalls nochholen. Sie ziehen nun Ihre Pistole (mit der Waffe sich selbst onklicken) und klopfen zweimal an



Ein kleiner Schalter öffnet eine große Geheimtür

die Tür. In der Kabine sallten Sie sich rechts neben der Innentür positionieren und dann wiederum höflich anklopfen. Sind Sie in der Schlafkajüte ongelangt, so ist es ongebracht, mehrmols mit dem Geiselnehmer zu reden, und ihn nach seiner Aufgabe mit den Handschellen zu fesseln sowie seine Waffe an sich zu nehmen. Ist er durchsucht, dann schicken Sie die Ex-Geisel zum Arzt, sprechen mit Officer Doug und gehen zurück zum Motorrad. Korrekt mel-

Prableme mitunfairen Stellen? Tsunamis neues Palizisten-Adventure haben wir für diesen Fall schan mal gelöst.

den Sie der Zentrole: »Prisoner in Custody.«, »Cleared Scene, « und fahren zum Gefänanis

Dort suchen Sie den Zellenraum auf, nehmen eines der »Baoking Forms« vom Wondholter und füllen es mit dem beim Geiselnehmer gefundenen Ausweis aus. Das Formular übergeben Sie dem Aufsichtsheomten und erhalten dafür ein »Backing Slip«. Diesen Slip pocken Sie auf der Polizeistation in Sutters Pastfach und übergeben die Waffen des Geiselgangsters on die Asservatenkammer.

#### Polizisten-Blues

Sie setzen ihre Streifenfahrt fart und staßen auf ein verdächtiges Fahrzeug. Wie auf der Polizeischule gelernt, fardern Sie Verstärkung an und reden mehrmals in der polizeiüblichen, stets höflichen Art mit dem ousgestiegenen Beifohrer. Do dieser recht ungeholten reagiert, fühlen Sie sich provoziert und legen ihm Handschellen an. Sie durchsuchen ihn und wen-

den sich donn verbol dem Fahrer zu. Sie geben Doug die Anweisung, diesen Typen ebenfalls gut zu verschnüren und untersuchen den Pickup, In einer Ablage auf der Beifahrerseite finden Sie Potronen und durch Bedienen des Hebels können Sie den Fahrersitz umlegen. Dos Gewehr und die Perückte stellen Sie sicher, sprechen erneut mit Daug, führen per Funk einen »Subject Check« durch bzw. mel-

den »Prisoner in Custody« und »Cleared Scene«. Im Gefängnis buchen Sie wie vorher schon Ihren Gefangenen, stecken auf dem Revier den »Booking Slip« in Sutters Fach und geben sömtliche Beweisstücke an die Asservatenkommer weiter.

Dienstschluß - Sie gehen rechts aus dem Parkplatz herous und fahren zu Grondma Frannie. Dort ongekommen unterhalten Sie sich mit ihr und starten die Suche nach der verlorenen Baseballkorte. Im Hofen

laufen Sie am Pier links entlang zu Carter's Baat Rentol, lesen die Notizen auf dem Bord und gehen mit der richtigen Notiz zu Corter. Dieser händigt Ihnen die Karte und als Belahnug für Ihr gutes Herz Discountcoupons für die Bootsanmietung aus. In den Child Protective Services überreichen Sie die Boseball-Karte an den verzweifelten Jungen und landen schließlich mit dem Kind und seiner Mutter bei der Grandma. Nach dem Essen nehmen Sie draußen den Hund van der Leine und spielen noch dem romontischen Geplänkel mit der jungen Frau ein poar mal mit dem Hund Stöckchen holen, Irgendwonn schleppt er ein Holzteil von einer Kiste an. Nochdem Sie ins Haus zurückgekehrt sind, zeigen Sie dieses Fundstück Lyle Jamison. Abschließend begeben Sie sich ins Wohnzimmer, betrachten die an der Wand höngenden Erinnerungsstücke, merken sich die Nummer der Palizeimarke Ihres Vaters und nehmen den Karton aus dem Regal. Den dorin befindlichen Tresor öffnen Sie mit der gemerkten Nummer und entnehmen ihm die Münze. Anschließend beschöftigen Sie sich mit dem Computer, schalten ihn ein, lesen den dort gespeicherten Brief und merken sich den Nomen Ihrer Mutter (Jockie) als Passwort, Mit dieser Eingabe hoben Sie Zugriff auf die COBB-Datei und können diese ausdrucken.

#### **Ermittiungen**

Früh am Morgen begeben Sie sich zunächst zu Jamison, zeigen Ihm die Computerausdrucke und faxen diese dann on die Polizei. Von dort erhalten Sie ein Rap-Sheet. Sie fahren zum Dienst, erholten ous der Asservatenkammer die zum Rop Sheet gehörenden Photos, nehmen die Nachricht aus dem Postfach und lesen die neue Natiz an der Pinnwand. Derart infarmiert gehen Sie in den Besprechungsroum. Für den Appell entloden Sie ihre Waffe und reinigen diese mit dem »Cleaning Set« von dem Tischchen. Auf dem Porkplatz müssen Sie nun antreten und können onschließend wieder durch die Gegend fahren. Schließlich werden Sie über Funk als Verstärkung zur »Bikini Hut« gerufen. Der Funkspruch wird bestätigt und dort angekommen melden Sie »Arrival at Scene«. Sie öffnen den Kofferroum des Streifenwagens, entnehmen den »Center Punch« und zertrümmern damit die Scheibe des ongetrunkenen Autofahrers. Den Fahrer klicken Sie mit den Handschellen an (Doug verhaftet Ihn daraufhin), und Sie melden »Scene Cleared«.

Nach Ihrem Unfoll begeben Sie sich zu Jamison und nehmen die Akte von seinem Schreibtisch. Den Mikrofiche betrachten Sie mit dem Lesegerät.

In Tony's Bar zeigen Sie die Photos und Ihre Polizeimarke dem Borkeeper. Beides hat bei dem weiblichen Gast eine stimulierende Wirkung auf das Sprachzentrum. Van ihr erhalten Sie eine Serviette mit dem Namen »Weasel«. Diese Serviette und Ihre Marke zeigen Sie dem Manager der Alley Cah Bowlingbahn. Kammt Fallet alias »Weasel« heraus, so präsentieren Sie Ihn das Rop-Sheet, mit dem er gesucht wird. Erneut sprechen Sie mit dem Manager, der Ihnen die Schlüssel zum Wahnwagen beim »Bikini Hut« gibt. Sie fahren zum Wahnwagen und nehmen die zwischen Femseher und Safal liegenden Stellen die Hand. Bei näherer Betrachtung finden Sie unter einem Absatz einen Natizzettel. Diesen Zeitel zeigen Sie Lyle und fahren dann heim zur Großmutter.

#### Die Abrechnung

Nach fhrem Schänheitsschlaf machen Sie sich auf den Weg zum Hafen. Sie gehen zu Carter, um van ihm ein Boat mittels Caupon zu mieten. Wenn var Ihnen der Schlüsselkasten steht, lenken Sie ihn mit der Münze ab und entliehmen dem Kasten neben den Mietschlüsseln auch die F.W.-[Fuurrewore] Schlüssel. In der Köbline der Fuurrewore untersuchen Sie den Blumentopf und finden einen weiteren Schlüssel. Die Kiste auf dem Pier var der Futureware enthält einen wichtigen Bootshaken. Diesen, und auch das Netz, das auf dem Sieg var Carter's Bootvermietung in der Nähe des Flaßes liegt, nehmen Sie an sich. Das auße Mielboot wird mit dem Schlüssel aestartet.

Äm Strand der Insel untersuchen Sie die Kiste und greifen zum ökerschmierten Lappen und dem dieselgefüllten Behöller. Am Lagerhaus setzen Sie den Wachhund mit dem Fischernetz außer Geffecht, äffens belei Tore mit dem Blumentapfschlüssel und gehen hinein. Am Schalkasten hinten links betötigen Sie den Lichtschalter. Das Kabel vom Gabelstapler schließen Sie an den Generator an und schalten diesen ein. Sie stecken das andere Kabelende in die Buchse am Schalkasten und betätigen den hinter einer Klappe verstecklen Schieber.

Die Geheimfür zum Nebenraum öffnet sich und Sie kännen dart in einer Kiste automalische Woffen finden. Eine Waffe entnehmen Sie, schließen den Durchgang mittels des Schiebers, manfieren das Verbindungskabel ab und legen dieses auf dem Gobelstapler, Generator und Licht müssen nun noch ausgeschaltet werden und draußen werden Sie die beiden Tore wieder mit dem Schlüssel abschließen. Das Netz entfernen Sie mit dem Bootshaken vom Kattweiler und schippern mit dem Boot zurück zum Festland. Carter erhält die Schlüssel zurück und Jamison wird über die Woffe sehr erstaunt sein.

Margens fahren Sie zum Hafen, mieten ein Boat von Carter und steuern mit Jamisson an Bard die has an. In der Bucht untersuchen Sie zunächst die ankern der futurewave. Darf hat sich einer der Gangster verschanzt. Sie entnehmen der Tasche auf der Rückseite des linken Bootssitzes den Schraubenzieher und älfnen mit ihm das Fach an der Kabinenwand der Jacht. Sie entnehmen das Flare und stecken es zusammen mit dem Dieselbehälter und dem Loppen in das Entlichtungsrahr rechts oberhalb der Tür. Kammt Green heraus, dann reden Sie auf allbekannte Weise mehrmals mit ihm und klicken ihn dann mit den Handschellen an. Sie durchsuchen Green und kommen so an die Handgranate. Sie steigen in das Mielboot und storten es.

Auf der Insel setzten Sie die Handgronnte gegen den schießenden Gangster ein, durchsuchen die Bherreste und finden eine Hundepfeife. Mit dieser Pfeife klicken Sie den Wochhund om Logerhaus on und öffenn die Tore. In dem Lagerhaus schließen Sie die Geheimtit mit dem Schießer, nehmen das gelloe Kabel vom Hoken, prüfen, ob Ihre Pistale auch geladen ist und nehmen diese in Anschlag, Jetzt können Sie Jamisson arweisen, die Geheimtit wieder zu äffenn. Mit dem langhaorigen Verbrecher reden Sie zweimal, bis der bäse Oberboß herauskammt. Sie fesseln den ersten Verbrecher mit dem Kabel, durchsuchen ihn (wichfägl) und binden den Staatsonwalt mit dem lasen Ende ebenfalls fest. Dieser wird vorschrifsmäßig geflat und wieder hoben Sie der Gerechtigkeit zu einem Sieg verhollen...

### KaroSoft

7		
	A - Train, komplett dautsch A - Train Construction Seit, komplett deutsch Acas of the Predite, Hendbuch deutsch Acas of the P - Mestion Dak Acas won Europe, komplett deutsch Arbus A - 202, USA Editorn deutsche Version Auflan Transport Piol 2.0, Hendb dautsch Ac Trait Econtralier Malander unsch ESA.	95,00 49.00
	A - Trein Construction Set, komplett deutsch	49 00 79,50
	Aces of the P - Mission Diak	
	Acus vois Europe, komplett deutsch	79,50
	Annua, A. 1920. USAN 1 delined disableshi version. Art Tallic Controlled Michael y such 17.6 Art Tallic Controlled Michael y such 17.6 Art Tallic Controlled Michael y such 17.6 Art Tallic Controlled Annua 19.6 Art Tallic Controlled Michael You Michael of Section 19.0 Art Tallic Controlled Michael Section 19.0 Art Tallic Controlled Michael Michael Section 19.0 Art Tallic Controlled Michael Michae	12.50
	Air Traillic Controller (Mellerd) such t. FS 4	91,50 95,00
	Battle Chess 4000, Anleitung deutsch SVGA	73,50 49,00
	Ballisle Dela II (Sland Alone-Vers )kpl dt.	49,00
	Retraval at Krondor, Handbuch deutach	89,00
	Bundesilge Meneger professional 2 0	78,50 89 00 39 90
	Burning Steel, komplett deutschill Burning Steel Data Superschille 'u. LISA r Att 'to	39.90
	Burntime, komplett deutsch	89,00 95,00
	Buzz Aldnn, Handbuch deutsch Car & Direct Mandbuch deutsch	85.00
	Chesamasiar 3000 (auch Windows Version)	88,00 74,50 96,00
	Civilisation Komplett dautsch  Cautage Aircraft El-Trampr 2 2 kgl dautsch	
l	Comunche, Max -Overkril, komplett deutsch	95,00 55,00 79.50
ı	Common Scenery Drsk komplett deutsch	55,00
ı	Cyberrace komplett dautsch	
ı	Das Schwerze Auge, komplett deutsch	89,00
ı	D- Day, Hancouth ceutsch Daughter of Serpena komplett deutsch	99,00 82,50 95,00
ı	Dogfight, Handbuch dautech	95,00
ı	Doom, Handbuch deutsch +	8.A 69,00
ı	Dynablaster Ardellung deutsch	76,50
l	Dynasen, komplett deutsch Ero Quest II. engleich	76,50 71,50 84,00
I	Gyberrase kompiell disutsch Das Schwarze Abugs kompiell disutsch D - Day Handdouth disulach Daughter of Beapman kompiell disutsch Doeglight, Handhuth disutsch Doeglight, Handhuth disutsch Doen, Handbunh disutsch Dun all kompiell deutsch Dynalesel Archallang disetach Elyslam kompiell deutsch Elyslam kompiell deutsch Erpern die Luck	89 00
ı	Elystum komplett deutsch	71,50
ı	Epro, Handbuch dautsch	74,50
l	Eye of the Beholder ( u. II, kpl. deutsch, je	89,00
١	Front Pega Sports Football	73,50
l	F IS III, Flandbuch deutsch	89,00
ŀ	Flight Sim 4 9 Scenery Desroner deutsch	95,50
ı	Instrument Pilot Weat/East(I FS 4 0 u ATP))e	145.00
ı	Arcreft Collection (14 Flugz, PLFS 4) Arcreft Collection I (I, FS 4 m. Designer)	55.00
ı	Scenery "Celfornra"	79.50
ı	FS Pro (you Mallard) Scenary, Sound & Graphics (Ingrade) (FS 4)	55 DD
ı	Scenery Munchen 21, deutsch (FS 4 u. ATP)	57,00
Į	Scenery Coll , Grent Britain' (FS 4 u. ATP)	79,50
	Scenery Coll , SET B* (9, 12 u Hew.Odyssey	79,50
	Scenery Hewel/Tehls' (von Mallerd) (e	39,90
	Scenery ,Grend Cenyon' (von Mellard)	39.90
	Aircreft & Adventure Factory (von Mellard)	67,50
	FLAdventure 865	49,00
	First Process from Manual Process From 15 (1997)	49,00
	Asport & Facility (von Mellerd)	39,90
ł	Scennry , Dirutadha Küsten'	49,00
ı	Scenery "Rutygeblel-Pheinlend"	49 00
ı	Scenery "Hersen-Frankfurt"	49.00
ł	Flashback, komplett deutsch	74,50
ı	Fnotbell Manager III, komplett dautsch	89,00
ı	Roblins II komplett deutsch	95.00
l	Grand Prix (MICROPROSE), Hendbuch dt.	95,00
ı	Gurahio 2000, Handbuch diruisch Gurahio 2000 Scanario, Hendbuch deulsch	
		84.00
ı	Hannibal, komplett deutsch	89 00
I	Hannibal, komptett deutsch Harrim Jump Jet (MICROPROSE), Hendb di High Command	84 00 89 00 89 00 89 00
I	Hamibal, komplett deutsch Harrim Jump Jet (MCROPROSE), Hendb di High Command Histery Line, komplett deutsch	84 00 89 00 89 00 89 00 69 00
	Hannibal, komplett deutsch Harries Jump Jet (MCRCPPROSE), Hendb di High Command Histery Line, komplett deutsch Humens Flade (Humans 2) Stend Alone verz. Jone, komplett deutsch Jone, komplett deutsch Jone, komplett deutsch Jone London Jone London Jone London Jone London Jone London Jone London Jone London Jone London Jone	64 00 89 00 89 00 89 00 69 00 61 64 00 99 00
	Hannibul, komplett deutsch Harins Jurnp Jut (MICROPROSE), Hendis di High Commans Histery Line, komplett deutsch Humens Race(Humans 2)Stand Alone verz- inca, komplett dautsch Incredible Machine III, komplett deutsch	64 00 89 00 89 00 89 00 69 00 61 64 00 99 00 7 5 50
	Hannibal, komplett coulsoft Harrin Jump Jeft (MCROPROSE), Hendb dl High Command Histery Line, komplett deutach Husters Receptumans 2/Stand Alone vara, Inca, komplett dausteh Ingalam Jonna III, VGA, komplett dausteh Ingalam Jonna III, VGA, komplett dausteh Ingalam Jonna IV, komplett deutsch Ingalam Jonna IV, komplett deutsch Ingalam Jonna IV, komplett deutsch	84 00 89 00 89 00 89 00 69 00 69 00 99 00 7 5,50 86 00 97 50
	Hannibal, komplett coulsoft Harries Jump Jeft (MCROPROSE), Hendb di High Command History Line, komplett deutsch Hustere Trace (Humans 2) Sternt Alone verz. Inca, komplett dautsch Incardible Machine III, komplett deutsch Indiana Jones III, VGA, komplett deutsch Indiana Jones IV, komplett Indiana Jones IV, kom	84 00 89 00 89 00 89 00 89 00 89 00 81.64 00 99 00 7 5.50 89 00 97 50 84 00
	Hannibal, komplett deutschen Harries Jump jest (McGNOPPOSE), Hendb di High Command Charles (McGNOPPOSE), Hendb di Hannibar Riede (Pilatina 2)Stend Alone verz. Inca, komplett Gautsch Incadibe Mechine III, komplett dautsch Indiana Jonea III, VGA, komplett dautsch Indiana Jonea III, vGA, komplett dautsch Indiana Hannibar (H. komplett deutsch Indiana Jonea Bracher, Handdouch deutsch Jimmy White Bracher, Handdouch deutsch Jimmy White Bracher, Handdouch deutsch	84 00 89 00 89 00 89 00 89 00 164 00 99 00 7 6 50 86 00 97 50 84 00 69 00 82 50
	Hannibal, komplett Goulden Harris Jump Jer (MCMCPPFOSE), Hendb di High Command Halsey Line, komplett deutach Hantser Picce (Flumans 2)Silend Alone verz. Les and Goulden (Longitude and Longitude and	84 00 89 00 89 00 89 00 89 00 89 00 99 00 75 50 86 00 97 50 84 00 82 50 88 00
	Hamiltal, konglett deutlech Hamiltal, konglett deutlech Hamiltal, konglett deutlech Hamiltal, Ha	\$4 00 89 00 89 00 89 00 89 00 31.64,00 99 00 76,50 86,00 97 50 84 00 69 00 82 50 88 00 88 00 88 00
	Hamibul, komplett deutsch Hamibul, komplett deutsch Hamibul, komplett deutsch Hamibul auf Hamibul auf Hamibul auf Hamibul auf Hamibul Albert Hamibul Stein der Hamibul Stein deutsch Hamibul Stein deutsch Hamibul Stein deutsch Hamibul Hamib	\$4 00 89 00 89 00 89 00 89 00 69 00 164 00 99 00 76 50 86 00 84 00 69 00 82 50 88 00 88 00 80 00 8
	Dynalesh, benchild deutlich.  Dynalesh, benchild deutlich.  Einhocher Manuer (morphild disutati)  Einhocher Manuer (morphild disutati)  Ergen est. Leid deutlich.  L	84 00 89 00 89 00 89 00 89 00 89 00 89 00 77 50 86 00 87 50 86 00 88 00 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8
	Hamiltal, worgeld coulcom Hamiltal, worgeld coulcom Hamiltan, long letter of the Hamiltan, long letter of the Hamiltan, long letter of Ham	\$4.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00 17.6.50 99.00 17.6.50 99.00 97.50 98.00 97.50 88.00 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8
	Hamilian Josephi Caudan Hamilian Josephi Caudan Hamilian Josephi Caudan Haliary Ihn, serepida disutash Haliary Ihn, serepida disutash Haliary Ihn, serepida disutash Hamilian Jaman Jaman Hamilian Jaman	\$4.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00 11.64,00 99.00 7.76,50 88.00 97.50 88.00 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 8
	Hamiliau, longisti Goulden Lingisti Goulden Hamiliau, longisti Goulden Lingisti Goulden Lingisti Goulden Hamiliau, longisti Goulden Hamiliau, longisti Goulden Lingisti Goulden Hamiliau, longisti Goulden Hamiliau, longisti Goulden Lingisti Goulden Hamiliau, longisti Goul	\$4.00 89.00 89.00 89.00 89.00 99.00 99.00 99.00 99.00 99.00 89.00 89.00 88.00
	Lemminge II, Handbuch deutsch Links pro 386er, Hendbuch deutsch SVGA Links pro Course "Maune Ken" SVGA Links pro Course "Pinehurst" SVGA Links pro Course "Benil Springs" SVGA	89,00 89,00 47,00 47,00 47,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 89,00 47,00 47,00 47,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 89,00 47,00 47,00 47,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 89,00 47,00 47,00 47,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 89,00 47,00 47,00 47,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 H9 00 47,00 47 00 47,00 47,00 4 99,00 4 99,00 4 109,00 4 105,00 4 82,50 1 105,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 H9 00 47,00 47 00 47,00 47,00 4 99,00 4 99,00 4 109,00 4 105,00 4 82,50 1 105,00
	Lemminge II, Flandbuch deuteich Links pro 386er, Hendbuch deuteich Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Mauhrie Kee* SYGA Links pro Course, Jeneburse* SYGA Links pro Course, Jeneil Syrings* SYGA Links pro Course, The Bellity* SYG	89,00 H9 00 47,00 47,00 47,00 47,00 4 99,00 4 99,00 4 99,00 4 105 00 4 105 00 4 82 50 1 105,00 1 99 00 4 95,00 4 82 50 1 4 82 50 1 4 82 50 1 4 82 50 1 5 50 1 6 82 50 1 7 80 60 1 7 80 60 1 8 9 00 1 8 9 00 1
	Lemmings II, Friendschich eusteht Links pro 3864; hendouch direkt in SVGA. Links pro Gornes "Mauten Keit" SVGA. Links pro Gornes "Mauten Keit" SVGA. Links pro Gornes "Mauten Keit" SVGA. Motter dass (Phene Sental Serming" SVGA. Motter dass (Phene) Inselle Z. Amilgo Co-2010. Links pro Gornes . The Bellin" SVGA. Motter dass (Phene) Inselle Z. Amilgo Co-2010. Dept. pp. 10 hard 1 seaticle, pkd. CD—2010. Dept. pkd. pkd. pkd. pkd. pkd. pkd. pkd. pkd	89,00 H9 00 47,00 47 00 47,00 47,00 4 99,00 4 99,00 4 109,00 4 105,00 4 82,50 1 105,00

6,00	Leum Bow II, Anieitung dautsch CD-ROM Legeni of Kyrandie deutschvengt. CD-ROM Monkey Island I, komplett deutsch CD-ROM i Music Bytes (GEMA-Inela Sounda) CD-ROM I	82,50 82,50
9,50	Legani of Kyrandie deutschlengt, CD-ROM	82 50
9,50	Monkey Island I, komplett deutsch CU-ROM 5	15.00
	LOOM CD-ROM	89.00
9 00 2,50	Music Bytes (GEMM/Irela Sounds) CD-ROM I LOOM Der Patrzier, komplett deutsch Secret Wospons nick 4 Miss Disks CD-ROM Servel Hospons nick 4 Miss Disks CD-ROM SeventhGüest Antit din PAL VideoCD-ROM SevenhGüest Antit din PAL VideoCD-ROM Spario CA Horizon II Spario Quint IV CD-ROM With Seventh II CD-ROM With Gemmander II LITities VI CO-ROM With Committee II CD-ROM CD-	98 00
2,50	Secrel Woapons incl 4 Miss Disks CD-ROM 1	05 00
1,50	SevenihGuest Anit dl m PAL-VideoCD-ROM I	39,00
5,00 3,50 9,00	Sherlock Holman III CD-HDM 1	13,50
9,00	Wild Denetich CD ROW	83.75
9.00	Wing Commander I u, Uffirms VI W Committel Incl Speech u 20per W Committel Incl Speech u 20per CD-ROM U Committel Incl Speech u 20per CD-ROM CD-ROM Lost Tresumes of Infocern Inf I 12,50 Marise Menston II (Dey of the Yent.), kpl di	49.00
9,00	W Consmitt Ind Speech u 20per CD-ROM I W Consmand II u U-Underword CD ROM I Lost Tressures of Infocorn I/II I12,50 Mariec Menston II (Dey of the Yent.), kpl di	09.50
	W Command II u U -Underworld CD ROM I	09,50
	Lost Treeaures of Infocom I/II 112,50	75 50
9 90	Maniec Menston II (Cey of the Tent.), kpl di	95 00
19,00 15,00	Marisco Marisco III (July of the Lent), Xpil of Mercanenties Might & Magic IV, leomolett deutsch Might & Magic IV, leomolett deutsch Monkey Island I, komplett deutsch Monkey Island III, komplett deutsch Petitol Henchuch deutsch Deutsch Monkey State III, worder Merchus Henchuch deutsch Petitol Henchuch deutsch	82.50 89,00 95,00
55.00	Might & Marin V. komptell deutsch.	95.00
	Monkey Island I, komplett deutsch	89.50
15,00 16,00	Monkey Island II, komplett dautach	89,00 95,00
8,90	Petriol Handbuch dautsch	95,00
6,00 65,00 19.50	Petrzier, komplett deutsch Phentom of the Opers, komplett deutsch +	89,00 95.00
19.50	Phenom of the Operii, kompletii devisch +	
9 00	Perhall Dreams, Anialising dautech	69 50
9,00	Pirates Gold, komplett dautsch	95.00
99,00 32,50	Police Quest III, komplett deutsch	79,50
95,00 95,00	Populos II, Hendbuch dautsch	82 50
	Phendron of the Opera, humpful develoch - Photolel (Whodow) - Phot	69 50 95,00 79,50 82 50 73,50
59,00 76,50 71,50	Prophecy of the Shedow, Komplett deutsch	89,00 73 50 79 50
6,50	Overtion Glory III. knowniett deutsch	79 50
71,50	Bens to Probes, Handburth dautsch	89,00
	Relirond Tyccon De Luxe Edition US-vers	105,00
11,50 11,50 12,50 14,50	Reach for the Skies, Hendbuch deutsch	
12.50	Red Beron komplett deutsch	79,50
4.50	Red Beron Mission Disk, kpl. deutsch	
9,00	Forcel Missesses of the Lutturelle	74,50 59 En
9,00 9,00 73,50	Sect Weapons Scenery P 38 µ P 80 m	74,50 82,50 33,90 33,90 69,00
73,50	Sepr Weapone Scarlety He 162 u Do 335 le	33,00
89,00 25,00	Sensible Scoper, Anierlung deutsch	59 00
	Halp paich arresion (Jack, sp. deutsch Ringwird) Secrel Weepone of the Luthwaffe Secr Weepone Scenery P 38 U. P 80 µ Secr Weepone Scenery P 36 U. D 335 [e Sensible Society, Alektrung deutsch Shadow of the Comet, komplett deutsch	
45 00 92,50 55 00 79 50	Sharlock Halmas komplett dautsch Silent Service II, Hendbuch deutsch SIM Ani, komplett dautsch SIM Earth, komplett deutsch	88 CO 82 50
32,50	Silent Service II, Henopuch deutsch	88,50
55.00	Sim Farth komoleti deutsch	95,00
79-60 85-00	SimCity, De Luze (Incl Ten.Ed.u.Sim-Arc I) Sim Life, komplett deutsch Skal 92 komplett deutsch	89,00
66.00	Srin Life, komplett deutech	89,00 95,00
55 00 57,00 79,50 79,50 79,50 39,90 55 00	Son Life, komplett deutech Skal 92 komplett deutsch Silese Walter, Anleisung destach Silese Walter, Anleisung deutsch Space Aufer, Anleisung deutsch Space Canal V, komplett deutsch Space Canal V, komplett deutsch Space Canal V, komplett deutsch Stellen Keith, Anleitung deutsch Stellen Lieutsch Leitung deutsch Stell stellen, komplett deutsch Stell stellen, komplett deutsch Stell stellen, komplett deutsch	69,00
79,50	Steep Walker, Anleitung deutsch	75,50
79,50	Space Hust Amenung deutsch	72.50
79,50	Space Quest IV, complett deutsch	79,50
39,90	Spaceward Ho DDS od Windows koj deulaci	91.50
39 90 67,50 49,00 49,00	Siar Control II. Anleiting deutsch	69.00
67.50	Slertick 25th Asnivm , komplett deutsch	75,50
49,00	Streettighter II, Anleifung deutsch +	89 50
49,00	Sinke Commander, Hendbuch deutsch	95,00
49,00 55,00	Street Johann Rossolati deutech	95,00 42,50 99,00 68,00
39,90	Suremer Challenge, Aniestung deutsch	68 00
49,00 49,00	Syndicate, komplett deutsch	89.00
49 00	Teek Force, Handbuch deutsch	89.00
49 00	Sturin Island, Konjeet Geutsch Synchrot Challenge, Anietung deutsch Synchrot Challenge, Anietung deutsch Tank Forur, Handblich deutsch Tank Legacy, komplett deutsch Tomado, Handblich deutsch Tomado, Handblich deutsch Trassartica, komplett deutsch	95,00
49.00 95,00	Tomado, Handbuch deutsch	74,50
	Litture VIII komplett deutsch	00,00
89,00 74,50	Ultime VIII, Kempfell deutsch Ullime VIII, Teel II, Handbuch deutsch Ullime Underworld, Hendbuch deutsch Ultime Underworld II, Hendbuch deutsch	64,00 95,00 89 00
74,50	Ullima Underworld, Hendbuch deutsch	82,50
95,00	Utima Underworld II, Hendbuch deutsch	82 50 72 50
95,00	Unlimited Adventures (SSI)	72 50
99 Q0 S4 Q0	Wer in the Gulf Incomplett deutsch	82 FA
	Wheles Vovege, komplett deutsch	76,50
89.00	Wmd Commerciar I. De Luce Edition, encil	89.00
89,00 69,00	Wing Commender II, komplett deutsch	95,00
69,00	Wing Commender II, Speech Pack	39 90
64,00	W Comm (I Spacial Operationa I u II ja	49 00
99,00 75,50	wizaidy VII, komplett deulach	28.00
86,00 97.50	Yearchote Aniestung doulach	82.50
97 50	Zool. Anlurung deutsch	78,50
84 00 69 00	Soundbl 2 0 , De Luxe Edition*, incl. Wind 3.1	-Trmb.,
60 60	jude Menge Softw u 2 Spiele Hendb, dt.	175,00
82 50 88 00 88,00	Soundbleater pro "De Luxe Edition", Incl Wit	td 3.1-
88,00	I lade Manna Sollie I DOS II Wood Charle	588 Qu
e A 79,50 69,00 e A	Soundplast prol 6ASP(CDQualdit) DeaFler	cachill'
79,50	v Creativ-Lads, molyed Menge Software, dt	499,00
00,ko	Waveblester I, 18 ASP = Rolend kompalibe	429,00
89,00	Utilities Underweld is Hendland flush abon Hillies Luddeweld I; Hendland flush abon Hillies Luddeweld I; Hendland flush abon Wei All Delinkers kompfelf direct Wei All Delinkers kompfelf direct Wei All Delinkers kompfelf direct Wind Commander I, De Lune Edron, mig ill Wind Commander I, De Lune Edron, mig ill Wind Commander II, Seyerich Pues W Cammi Bigserich (Deweilsels III III) Wind Commander II, Seyerich Pues W Cammi Bigserich (Deweilsels III III) Zenober, Arbeit nig doubten Zenober, Arbeit nig doubten Zenober (Jenober III) od a Zenober (Jenober III) od a Zenober (Jenober III) od a Zenober (Jenober III) od Zenober (Jenober IIII) od Zenober (Jenober IIIII) od Zenober (Jeno	-Chip.
	ensonaten baugseich z ASP, Hendb di	375,00
47,00 47,00 47,00 47,00 99,00	Tourile Speed YAU schools to ASM, CU Mi	eetsiilä sar
47 00	und 9 Iolle Screle - CO's	1255,00
47,00	CD ROM Laufwerk Malsushite Double Spec	d aA
99.00	Y Kabel I 2 Joystoks en Soundblaster	29.00
	Musrc Boss, Akty-Boxen f alle Soundkerter	49 95
95 00	MSG Stereo Animotion (Wmdows)	105,00
95 00	Gravia, Invelleix schwarz	78 57
105 00	Gravis-Jovat, AnalogPro*(6Feperkn u Trico	1194,50
82 50	Gravis-Eliminator Gemecard bis 50 MHz	64,50

+ = biii Drucklegung noch nicht kelestier Anderungen vorbehalten

SPIELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6. - UPS NACHNAHME 15, - POST NACHNAHME 9,
AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,

Rufen Sie uns an:

102103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22
ODER SCHRÜBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 - 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

etrayal at Krandar läßt dem Spieler recht viele Freiheiten bei der Erfüllung der einzelnen Missianen. Man kann versuchen, ein Kapitel auf dem diraktesten Weg zu läsen oder sich exzessiv einzelnen Nebenaufgaben widmen. Wir haben nur einen grundsötzlichen Leiffaden erstellt, der einige der Nebenstränge kurz andeutet. Über die hier niedergelegten Infarmationen hinaus gibt es nach viel mehr zu entdecken – lassen Sie hirer Neugier freien Lauff

#### Grundsätzliche Tips

Zunächst gilt wie bei allen Rallenspielen: abspeichern, abspeichern und nachmals abspeichern. Var jeder gefährlichen Aktian und nach jedem bestondenen Kampf sallten sie ihren Spielstand sichern, was dank der praktischen »Boakmark«-Funktian schnell geschieht.

Halten Sie Ausschau nach Erddepats und Kisten. An zahlreichen Sträuchern kännen Sie die Beeren pflücken und gewinnen so entweder Heiltränke ader Nahrung. Alle – besonders bei Gegnern gehunde nen ader von freundlichen Einwahnern geschenkten – Ratinanen sollten Sie vorsichtshalber untersuchen; sie kännten verdarben oder vergiffet sein. Ungefährlich sind gekauffe Nahrungspackete.

Halten Sie in einem Kampf ihren Magier aus dem Getünmel heraus oder lossen Sie ihn sich verteidigen, bis einer ihrer Kämpfer ihn befreit. Hat der Magier Gelegenheit zum Zaubern, so bietet sich am Anfang der "Despair Thy Fyest-Spruch zum Blanden von Gegnern an. Flüchten angeschlagene Feinde und sind Sie auf deren Ausrüsbungsgegenstände scharf, dann kännen Sie diese mit alnvitaffank wieder zurücklocken.

Sallten Sie später über den »Evil Seek«-Spruch verfügen, dann haben Sie eine perfekte Waffe, mit der TIPS ZU DEN KAPITELN 1-4

### BETRAYAL AT KRONDOR

Um Ihnen dos Leben in Midkemio etwos zu erleichtern, hot sich unser Redokteur Thomos »Goroth« Werner durch dos neue Dynamix-Rollenspiel gekömpft. Hier ist die erste Hälfte seiner Komplettlösung.

Sie gleich mehrere Banditen ader Manster angreifen kännen.

Bei vielen var Ihnen aufsteigenden magischen Fallen känner Sie übrigens einige der geometrischen Objekte verschieben und entweder als Schutz oder zum Ausschalten van Fallenelementen benutzen.

#### KAPITEL 1

In der ersten Missian hat Lacklear die Aufgabe, den gefangenen Maredhel Gorafh in die Hauptstadt Krandar zu überführen. Owyn begleitet die beiden auf dem gefahrvallen Weg nicht ganz Freiwillig. Zunächst begibt sich diese Gefangeneneskarte in den beschaulichen Ort LaMut. Noch vor Erreichen des Dorfs finden Sie rechts van der Straße eine Rätselkiste. Die Läsung auf die Frage nach dem Schicksal van Prinz Arutha lautet »D(E«,

Seltsome Dinge geschehen in LaMut, Bei einem Besuch in der Festung erfährt man vam Diebstahl eines Rublins durch die Grey Warriars, Auch in der Taverne wurden in letzter Zeit mehrfach Göste bestohlen, wie man in einer Unterhaltung mit dem Wirt Sumani herausfindet. Dieser gibt einem auch den Tip, betreffs der Grey Warriars einen Mann nomens Keifer in Lariel aufzusuchen. Der Zwerg Dubal An Lach erzähl vam Ärger, den es in einem nohegelegenem Berawerk albt.

Außerdem sollten Sie in LaMut die Goldmünzen rechts neben der Brücke nicht übersehen – steuern Sie einfach den Mauszeiger an diese Stelle im Bild und klicken Sie, sobald er sich in eine Lupe verwandelt. Auf diese Weise sallte man auch alle zukünftig Standbilder absuchen.

Wallen Sie sich nun an den Neben-Guests versuchen und so ihre Erfahrungswerte hachschrauben, dann begeben Sie sich jetzt erst einmal nach Lariel. Zunächst geht man dafür nach Narden in Richtung Yabon. Haben Sie Yaban hinter sich gelassen, sa gehen Sie links in einen Fädweg hinnen an dem Haus varbei und finden eine Rätselkiste, die nach einer Spinne, alsa SPDERe fragt. Zurück auf der Haupstraße kammen Sie bald wieder an einem Feldweg varbei. In dem darran liegenden Haus wahnt ein sellsomer Mensch, der als Habby ein der zerziehnis über die herumliegenden Kisten anlegt und ein wertvolles Buch verspricht, wenn man ihm Auskunft über den Inhalt einer Kiste westlich van Hawk's Hallow geben kännen.

Äuf dem weiteran Weg nach Lariel geraten Sie in einen Hinherhalt. Den hinter einer der Fallen stehenden Magier kännen Sie narmalerweise mit einem Inwitation-Spell nach vorne locken und sa mit seiner eigenen Erfindung brutzeln. Andernfalls bleibt Ihnen nur ein manuelles Gemetzel (inklusive Despair Thy Eyes! Übrig. Um die Fallen besser ungehen zu kännen, sallten Sie mit Druck auf die Taste »G≰ ein Gitternetz unterlengen.

In Lariel sprechen Sie mit dem in einem der Häuser wohnenden Keifer und erfahren, doß Isoac ihm den gestahlenen Rubin abgekauft hat und sich nändlich van Hawk's Hallaw aufhält. Hinter Lariel sollte man Sie sich vor einem einsom in der Landschaft stehendem Haus in acht nehmen, um sich nicht mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren. Wenn Sie auf Isoac treffen, dann wirder ihren den Rubin nur überlassen, wenn Sie ihm sein Schwert reparieren. Zu diesem Zweck sollten Sie einen Whelstane bei sich tragen, den Sie zur Natauch in einigen Läden erwerben kännen.

		3						-		Dás	3 35	it	-	-	-	-		
Select	win .	Ed			Lin.			Vie-	W	- I	afo		To	ols	_	Rela		
100	1 5		SOD.		60	2	RV.	068	91	SH		I.G	170	•			Of the F 1 IV	
Clumber	+0	\$H +1	+2	not:		310			-	100							Hax 9P	
00000020	ЙЙ	60	00		*4 88	+5 ии	+6 00	+7	+8	+9	±8	<u>+B</u>	÷€	+D	+E	+F	0 4 8 C	
100000030	00	99	90		00	90	ИИ ИИ	00 00	00	99	99	00		00	96	00		٠.
00000040	ЙИ	ดด	йй	ดด	99	99	ВВ		99 99	90 00	00	00		00		00		
00000050	00	ดัด	ии		ЙЙ	gg	ЯЙ	99	ЙЙ	99	99	00	99	00	66			
00000060	10	йй	16	ดัด	Й1	90	8F	ЙЙ	ии Ии	OO OO	01 CB	89 89	74	80	48	99	t.	. K
ขอดดดอวด	01	00	คิด	00	ดด	Ñ1	81	0A	10	AA	37	ЙÁ	01 00	90	CØ	89	å <u>.</u> ë.,	
000000080	ЙÑ	E6	00	00	00	00	80	ЙЙ	ЙЙ	an	ดัด	ЙИ	NB	60 80	3F	10 00		.3
00000090	00	80	40	06	00	BR	00	йй	ØØ	01	йй	88	N2	92	NN	316		
000000A0	6F	63	6B	6C	65	61	72	ии	ดด	42	6F	72	61	24	68	66		g.
100000000	00	00	00	4F	77	79	6Ē	йй	กัก	คีด	ив	ค์ดิ	ดด	50	25	67	ocklear. Gorat	i h
100000000	90	00	00	00	00	00	йй	48	61	6 D	65	73	88	ЙЙ	ด์ดี	ดีด์	OugnI	ru
300000D0	00	50	61	74	72	25	23	ЙЙ	ЙÃ	ЯØ	ดด	Ċ7	30	йй	88	00	Fatrus -	
100000E0	00	80	00				00	00				00	ดด	43	.65	63	*****************************	
100000F0		99				99	00				99	яя				00		
10000100	80				90	00	00	00	00	00	00				00	00		
0000110				00	88				90	00				00	00		malific many malific	
10000120			MA	00				00	00				99	00			WALL CO. LCC.	
0000130		00	00			00	C4	52	00	00	D1	3D	00	00	00	90	R.	
10000140	00	00	3C	3C	3C	80	00	41	41	41	00	00	83	63	03	00	<<<- AAA	

Wenn alles versagt, greifen skrupellase Hexcade-Helden zum Disk-Editor. Zu Beginn der Spielstand-Files (die sich im Directory CAMES) SAVES.GDI befinden) sind die Charakter-Werte fein säuberlich aufgeführt. Man erkennt sie daran, daß jeweils dreimal hintereinander der selbe Wert im Code steht. Durch Überschreiben mit dem Hexwert 63 pawert man alle Talente auf 99 Prozent.

Achtung: Anwendung auf eigene Gefohrl Daktoren Sie nur mit Sicherheitskapien van Spielständen herum! In Hawk's Hollow sallten Sie Lucans Haus aufsuchen und können bei diesem Dieb Ihre Fähigleitein steit gern. Zudem befindet sich hier ein Edelsteinladen, in dem Sie wunderbar ihre geplünderten Diomneten und Rubine verkaufen können. In der westlich von Hawk's Hallaw liegenden Schmiede läßt man Rüstungen reparieren. Außerdem stäßt man in der Umgebung von Hawk's Hollow auf eine Rötselkiste – Lösuna: #FOG«.

Gehen Sie von Lucans Haus im Ortskern nach Westen, dann treffen Sie nach einiger Zeit auf eine von Kämpfern bewochte Kiste. Nach dem Sieg über diese Bewacher können Sie an die Kiste heran, sollten aber vorher durch Ausruhen die Gesundheitswerte hachschrauben, da die Truhe mit einer explasiene Telle gesichert ist.

In dem Haus ästlich von Yaban können Sie jetzt die Ihnen zustehende Belohnung abholen. Sie erhalten ein Buch über »Bird Migratian«, beim Lesen stellen Sie jedach fest, daß auch andere als omithologische Themen behandelt werden und Ihre Fähigkeiten steigern. In LaMut gibt es für den Rubin in der Festung die versprochene Belahnung, Südlich von LaMut sollten Sie auf einen zu den Bergen führenden Feldweg achten, der vor dem Eingang zu einer Zwergenmine endet. Die dort arbeitenden Zwerge fühlen sich von einem Manster wohl in Ihrem gewerkschaftlich ausgehandelten Recht auf Unversehrtheit beeinträchtigt und zahlen eine nette Summe, insofern man den herumberserkernden Brak-Nurr zur Strecke bringt, Außerdem deutet sich durch den Ihnen mamentan noch verwehrten Durchgang zu einem anderen Teil des Bergwerks eine weitere Aufgabe für ein späteres Kapitel an.

Südlich von Zun umgehen Sie einfach die Pfosten der magischen Falle und gelangen nach mehreren Kämpfen an Ihr Ziel Krandor.

Da die Tore des Palastes verklemmt sind (Sabotage?), begeben Sie sich in die Sewers hinein. Dart begegnet man Seigneur James, der einen wichtigen Schlüssel herousrückt. Eine der über den Leiter angebrochten Falltüren führt nömlich in den Palast und lässt sich nur mit diesem Schlüssel öffnen. Abgründe können Sie übrigens überwinden, indem Sie diese einfach anklicken – insofern die Charaktere ein Seil bei sich tragen.

Es wäre übrigens auch mäglich, sich ahne Umweg über die Nebenmissianen direkt noch Krandar zu begeben. Andererseits gibt es im ersten Kapitel nach anderes zu erkunden – beispielsweise ist ein Abstecher in Richtung Tanneurs interessant.

#### KAPITEL 2

In den Sewers treffen James und Garath auf Owyn und überreden diesen, sich mit Ihnen auf den Weg

zur Black Sheep Tavern in Ramney zu machen. Für diese Reise bietet sich die südliche Straße über Dark moor und Malac's Cross an, doch können Sie ruhig auch den nördlichen Weg (Eggley/Sethanon) aus probieren. Vor Silden werden Sie von kranken Menschen mit infizierten Lumpen bewarfen, erkranken ebenfalls und machen sich daher in Silden per Schiff auf den Weg zu einer Tempelinsel. Von Silden aus sollte man den ufernahen Weg nach Sloop meiden, de sich dort ertrunkene Jungfrauen Ihrer Mannen

»annehmen«, Stattdessen laufen Sie zunächst in Richtung Lyton und biegen nach einer Weile in einen abkürzenden Feldweg ein. Diese Strecke sollten Sie sich auch für einen eventuellen Rückweg merken.

In Romney wird man erst hereingelassen, wenn die Charaktere bestimmte Siegel mit sich führen. Diese Siegel finden Sie in der Scheune einer einsamen Farm zwischen Lyton und Sethanon.

Eine der Nebenaufgaben ist es, für Lord Lyton (er hält sich in einem etwas außerhalb des Ortes lie-





MK ELEKT	RON	IK
Kreleiderstr. 11-13, 41518 Poetfach   Tol.: 02133 / 41135, Fex: 9		
Titel A-Train Construction Set	AMIGA DV 42.00	
A-Train	DV 82,00	96 00 82,00
Aces over Europe	DA 89.00	82,00
Airbus A 320 America Betraval at Kinader	DA 89,00	82 60
Airbus A 320 America Belrayal at Krondor Buzz Aldrina Race into Spece B17 Ftying Fortiess	BA -	90.00
B17 Flying Fortiess Campaign Data	DV 42.00	89,00 42,00
Cau jers at War Construction Kill	EA -	69 60
Carriers at War Construction Kill Comanche Date 1	DV -	49,00
Day of the Tentacle (Manus Man 2) Desert Strike	EA	76,00
Die Schöne und das Best	DV -	82.00
	BV 55 00	62,00
Eye of Beholder 3 Emplro Deluxe	DV — EA —	62,00 82,00 82,00
Entity	OA 62.00	-
Fields of Glory	DA DV 62.00	96.00 69.00
Flashback Freddy Pharkas	FA	87,00
Fly Harder	DA 62.00	
Football Manager 3 Galeway to the Savage Frontier	BV - OD OO	82,60
Gost	BV 55 00	_
Gunship 2000	DA 69 CO	89.60
Hannibal High Command	DV 68,60 EA —	82,UK
	DV	82,00 82,00 75,00
Manapaly	DV - DA 49.60	76,00
Morph Nicky Boom 2	DA 82.00	-
Prince of Persla 2	DA 82,00 DA -	68,00
Pinbali Breams Pirates Gold	0A 54,00 DV —	62,01
Radioalok	ov -	99.00
Ragnarok Ringworld-Revenge of the Patriarch Robecod	EA -	59 00
		82.00 78.00
Space Hulk	DA -	82,0 55.0
Sensible Soccer 92/93	DV -	55,0
Sneta Duest 5	DV -	62,0 69.0
Syndicate	DV 62,00	82,0
Space Legands Space Hulk Sensible Social 92/93 Sheet Flighter 2 Space Occal 5 Syndicate Super Sparts Chellenge The Lost Viktigs The 7th Sweet CD-ROM	DA 69.00	82,0
The 7th Guest CO-ROM	DA -	138.0
Tornado Transis Treasuros	DA B2,60	82,0
Traps'n'Treasuros V Ior Victory 3	DA —	82,0
Wintles Advide	BV 62 60 EA —	76,0
Where of Space is Carmen War in the Gulf	DV 69.00	69 D 76 D
Walker	DA 62,00	_
X-Wing X-Wing Data	DA DA	89.0
Rau Assarts		
Sound Blaster 16 ASP Sound Blaster Pro Deluxe	DV	479 0
Sound Blaster Pro Deluxe Sound Blaster Deluxe	DW	279,0
CD-ROM Drive Milsumi LU306S		389.0

PC PLAYER 9/93

gendem Gebäude auf) Rüstungen zu beschaffen. Außerdem finden Sie ästlich von Selhanon einen geschlassenen Laden. In der Goststätte gegenüber erzählt Ilhnen die Inhaberin Nin van dem Spuk eines Pollergeistes in diesem Geschäft. Untersuchen Sie die Gröber des nahegelegenen Friedhoß, damn finden Sie die Überretse eines Mannes, dem eine Hand fehlt. In der weiter dislich liegenden Farm entbedd man im Hauptgebäude den Teil eines Leichengewandes. Auf dem Teil treffen Sie den Bauern Max Feeber, der den Grabbraub zugib und sogt, daß er die Skelettinah wohl in der Nishe eines anderen Hauses verloren hat. Für die vollständige Auffösung dieses hier nur angedeutehen Rätsels winkt ein besonders wertvolles Schwert als klahn

#### KAPITEL 3

Fast wie in einem Krimi müssen Sie den Mard an den käniglichen Soldaten in der Taverne aufkären. An fradizien finden Sie ein Fernrohr und eine Metallspinne. Beide Gegenstände lassen sich nutzbringend anwenden: Mit dem Fernrahr erkennt man auf einen Blick sämfliche Gegenstände in der Umgebung und wenden sie mit der Spinne auf ein Schwert oder Pfeile klicken, so werden diese vergiftet und sind besanders wirkungsvoll.

Der direkteste Lösungsweg führt nach Kenting Rush, wo Sie den Tempel nördlich der Stodt aufsuchen und sich mit dem Priester unterhalten. Offensichtlich ist diesers scheinbar framme Mann mit einer Selde verbunden, die sich ols die Röcher der Götter versteht. Mehr Informationen erhölt man jedoch erst, wenn eine Demutgsets vollbrocht wurde. Wie Sie dies anstellen, können Sie bei dem gleich in der Nähe wohnendem Präfoten erfohren. Sein Hous ist gut bewacht und Sie sollten sich erst nach dem Tempelbesuch dorfihin wagen.

Als Kansequenz ihrer Unterhaltung mit dem Prälaten legen Sie vor dem Tempel alle Nahrungspakete ab und kampieren so lange, bis Sie anfangen zu hungern. Im Tempel erfährt man daraufhin, daß Navan Du Sandau der Anführer der gesuchten Mörderbande ist. Ihn treffen Sie in einer der Straßen van Kenting Rush und treten zum Kampf mit ihm an. Außerdem steht in dieser Ortschaft auch das Haus eines Zauberers (am Ende einer Nebenstraße), Bevar Sie sich auf sein Frage-Antwort-Spiel einlassen, sallten Sie den Spielstand speichern, da Sie im Falle eines Mißerfalges Ihr kamplettes Barvermögen verlieren. Haben Sie den Test bestanden, dann erhalten Sie einen machtvollen Stab von Ihm, mit dem Sie im Kampf Blitze auf die Gegner senden kännen. Am südlichen Eingang nach Kenting Rush steht ein Brunnen, dessen Schlaß man mit einem Virtue Key äffnet (kann in einigen Läden gekauft ader auch

gefunden werden). Darin finden Sie eine Schachfigur, die Sie unbedingt aufheben sallten.

Sädlich van Cavall Keap führt eine Nebenstraße am Tempel of Banath vorbei, die vor einem Wasserfall endet. An der Basis des Wasserfalls ist ein geheimer Eingang versteckt (mit dem Mauszeiger im Bildherunfichten, um ihn zu finden), Dieser Eingang läßt sich nur mit der varher in Kenting Rush gefundenen Schachfigur als Schlüssel diffnen.

Sie betreten den Unterschlupf der Märderbande Nighthawks und finden im Nordosten des Gangsystems eine Rätsellkiste, die Sie mit der Antwort »DAR-KNESS« äffnen. Das Auffinden des dart gelagerten Beweismaterials beendet diesen Abschnitt.

Natürlich sind auch in diesem Kapitel weitere Neben-Quests enthalten, auf die wir hier jedach nicht näher eingehen.

#### KAPITEL 4

Narab hat Owyn und Goralh gefangen und nach Norden verschleppt. Sie müssen aus den Kerkern von Sar-Sargoth entkommen. Durchsuchen Sie die in dem Kerkerraum stehenden Kisten und die am Boden liegenden Wachen. Mit dem Guildis Thorn Key äffnet man die ästliche Tür und findet dort den Interdictions Key, mit dem sich viele andere Türen und Kisten in diesen Gewölben aufschließen lassen. Haben Sie sich aus den Verliesen befreit, so finden Sie im Bild von Sar-Sanandh einer Felstein und eine Sie im Bild von Sar-Sanandh einer Felstein und eine Sie im Bild von Sar-Sanandh einer Felstein und eine Sie im Bild von Sar-Sanandh einer Felstein und eine

Kisten in diesen Gewölben aufschließen lassen. Haben Sie sich aus den Verliesen befreit; so finden Sie im Bild von Sar-Sangahl einen Edelstein und eine Natiz (mit dem Mauszeiger suchen). Diese Natiz verweist auf Natar's Rib. Um zu Natar's Rib zu gelangen, gehen Sie nach Süden, bis Sie auf einen Friedhoft freffen. Die Grabsteine dort sind makabererweise für Owyn und Gorath vorgesehen. Den Hügel, an dem sich dieser Friedhafb befindet, umgeht man auf der westlichen Seite und läuft wiederum schnurstnacks nach Süden.

Irgendwann lösen Sie den Mechanismus einer Falle aus und müssen gleichzeitig gegen der Feinde kämpfen. Von dieser Stelle aus marschiert man nach Südwessen und entdeckt früher oder spätrer ein grabsteinähnliches Gebilde umgeben von einer Gruppe von Böumen. Sie sellten sich nicht allzu lange mit der Suche nach diesem Stein aufhalten, denn wenn Sie den Edelstein mit ihm in Kontakt bringen, kammt es nur zu einer großen Energie-Entlactung und det kostbare Klunker ist verschwunden – für das Abschließen des Kapitels ist ein Erzeugen dieses Effektes nicht natwendia.

Um zurück in das Königreich zu gelangen, sollten Sie Richtung Armengar laufen, da alle anderen Straßen durch die Eindiche Armee blackiert sind. Benutzen Sie Ihren Abstecher zur Nalar's Rib einfach als Abkürzung und umgehen einige Kämpfe auf der Straße, indem Sie erst weiter städlich wieder. auf den befestigten Weg nach Armengar stoßen. Auch im Bereich van Harlech sollte man jede Kanfrontation vermeiden und diesen Ort weiträumig umgehen. Die dart pastierten Saldateneinheiten sind quosi unbesieaber.

In der Toverne von Armengar sprechen Sie mit Irmelyn, der Ihnen eine Belohnung verspricht, wenn Sie Obkhar aus den nahegelegenen Minen befreien. Dieses Bergwerk findet man jerseils des nahen Flußes im Nardasten. Varher laufen Sie zur Brücke im Süden und verneinen den Wochsoldaten die Frage nach dem Paßwart (dies sollten Sie auf jeden Frage nach dem Paßwart (dies sollten Sie auf jeden Fall nn, da Sie etst dann später eine Persan nach dieser Parole fragen können).

Betrachtet man jezt die Umgebung aus der Vogelperspektive, so erkennt man , daß hinter dem Bergrücken eine zweite Brücke über den Fluß führt. Sie umgehen diesen Bergzug an der Nardseine, überqueren die zweite Brücke und werden in die Minen verschland:

In den Minen treffen Sie Obkhar, kännen jedach erst fliehen, wenn Sie drei spezielle Masken aus einer der Kisten geborgen haben. Mit diesen Masken kännen Sie sich in die Nähe des unterirdischen Flusses wagen.

Nun zurück zur Taverne in Armengar, die Belchnung in Empéting nehmen und wie empfohien auf die Suche nach der Hexe Cullich machen. Diese Dame wehnt in einem Haus stüllich von Coern und westlich der Kreuzung nach Wyke in der Nöhe eines Bergkommes. Solhen Sie Schwierigkeiten haben, sie zu finden, so benutzen Sie einfach den «Eyes of Ishap« Spell oder – wenn nach in fhrem Besitz – das Fermahr.

Das Gebäude ist von Soldaten umstellt, die erst einmal besiegt werden müssen. Bei einem Gespräch mit Cullich stellt sich heraus, daß Sie die Frau von Gorath ist. Sie lehrt Owyn den Spruch »And hle Light Sholl Lie«, mit dem Sie sich in die Nähe von Harfech begeben. Auf dem Weg darhihn sollte man wieder die Abkürzung zwischen Sar-Sargoth und Harlech querfeldein nehmen, um ausgesprochen schwere Kämpfe zu vermeiden. Vor dem Ortseingang von Harlech wenden Sie den »And the Light Sholl Lie«-Spell an und erscheinen den Wachen als Moredhei. Sie können diesen Spruch gleich mehrmals hintereinander benutzen, um dessen Wirkung zu verlängern – oder sollten ihn zumindest alle paar Schritte wieder enneuers.

Von Moreaulf – der in einem der Häuser residiert – erfährt man das Paßwort für die Absperrung an der Brücke und kann auf diese Weise aus den Nordländern entkammen.

In der nächsten Ausgabe von PC PLAYER falgen die Kapitel 5 – 9; bis dann! (tw)

### KLEIN 🚣 F





Im wahrsten 5inne »TO THE TOP« geht es mit diesem Firmennamen bei Syndicate

ouswählen

»WATCH THE CLOCK« läßt die Zeit in den Menüs viel schneller ver-

»ROB A BANK« gibt Ihnen irrsinnia viel Geld

»TO THE TOP« gibt ihnen Geld,

läßt Sie alle Missionen auswählen und hat oußerdem den interessanten Effekt, daß Ihre Forschungs-Abteilung schon alle Waffen entwickelt hat, die es im Spiel überhaupt gibt.

Alle Firmennamen wurden ouf der deutschen Version ausgetestet.

#### SYNDICATE

In diesem Strotegie-Thriller haben die Programmierer von Bullfrog einen Schummel-Modus zum Austesten der Missianen versteckt. Sie erreichen mit vier Firmennamen (NICHT Spielernamen) ganz verblüffende Effekte:»NUK THEM« läßt Sie alle Missionen

#### PRINCE OF PERSIA 2

Wenn Sie Prince of Persia 2 das nächste Mal starten, tippen Sie dach einfach PRINCE YIPPEEYAHOO ein. Der Effekt: Sie können mit ALT-L durch offe Level springen und sich mit der Plus-Toste im Ziffernblock beliebig viel Zeit geben. Durch Druck auf K fallen alle Gegner auf dem Bildschirm

besiegt um. Aber passen Sie bei den Funktionstasten auf; diese aktivieren diverse Debugging-Funktionen der Progrommierer, die auf dem Bildschirm



Auch die letzten Levels bleiben mit dem Prince af Persia 2-Cheat kein Geheimnis mehr

zu wilden Effekten führen. Alle Tricks haben wir mit der europäischen Versian des Programms ausprobiert.

#### FLASHBACK

Nils Freitag schickte uns als erster die kamplette Cade-Liste für Flashback, Sein Wunschtitel »Space Hulk« ist als Lohn schan auf dem Weg. Mit falgenden Cades steigen Sie in die entsprechenden Levels ein:

LEVEL	LEICHT	Normal	Profi
1	Jaguar	Bantho	Tahald
2	Combel	Shiva	Picolo
3	Antic	Kasyyk	Fugu
4	Nolan	Sarlac	Capsul
5	Arthur	Maenoc	Zzzop
6	Shiryu	Sulust	Manioc
7	Render	Neptun	No Way
Abspann	Beluga	Beluga	Beluga
			(bs

Shareware Vollve	<u>rsionen</u>
Commander Keen I-III	59,- DM
Commander Keen IV+V	59,- DM
Commander Keen VI	79,- DM
Cosmos Comic I-III	59,- DM
Dark Ages I-III	59,- DM
Duke Nukem I-III	59,- DM
Secret Agent I-III	59,- DM
Crystal Caves I-III	59,- DM
Paganitzu I-III	59,- DM
Major Stryker I-III	59,- DM
Captain Comic II	59,- DM
Cloktro Body	49 - DM

### Die! Soundkarte





Jnser viertarbiger ca. 70 Onser vierrarbiger ca. 70 Seiten starker Share-ware und CD Katalog - viele Angebote, Infor-mationen, Highlights.

#### CD's Shareware

Game Archiv	59,90 DM
280 PD und Sharewarespiele, keine	
Game Power	99,90 DM
470 Sharewarespiele, mol. Vollversion	
VGA Fun Games	79,90 DM
Die 100 besten Sharewaresprete au	
Game Master	69,90 DM
Unterhallung pur - Sharewarespiele	bis zum Abwinke
Data Media Spiele CD	129,90 DM
1000 Sharewarespiele + Vollversion	Indiana Jones 4
CD's Kommerziell	e Spiele
Patrizier	120 90 DM

Patrizier	129,90 DN
Deutsches Spiel - Simulation des S	Seehandels (Hansi
Kings Quest V	89,90 DM
Abenteuerspiel	
7th Guest	179,00 DN
2 CD ROM's mit Video in US-VHS, 3	C Gralik Live Adlo
Air Warrior	119,90 DM
Flugsimulator im Jet zur Zeit des K	forea Kneges
01	00.00 00

as neue Microprose-Adventure »Return of the Phantom« ist nicht gerade ein Hart kriffliger Puzzles. Wegen einiger Garstigleiten, deren Logik sich mitunter in Grenzen hölt, wird sa mancher Opernbesucher unsere Hilfestellungen dennach nicht verachten.

Es ist generell wichtig, die Aufgaben in einer bestimmten Reihentolge zu läsen. Manche Ereignisses terten erst dann ein, wenn man vorher eine ander er Entladeckung gemacht hat – das kennt man auch van anderen Adhentures, aber bei Phontom machen Ursache und Wirkung mitunler wenig Sinn. So sind die Garderobenräume in der Vergangenheit permanent verwaist. Erst wenn man per Laterne in einer Box am entgegensetzten Ende des Opernhauses ein Schlüsselloch entladekt hat, taucht in der Garderabe eine Gespröcksportherin auf.

Nicht zu unterschätzen ist die Adventure-Binsenweisheit »Reden, was das Zeug hölln: in Gesprächen mit anderen Personen müssen Sie jedes möglichen Thema anklicken. Erst wenn nur noch die Abschiedsflaskel übrig ist, hoben Sie wirklich alles Wissenswerte obgegrast.

#### Ouvertüre

Am Ende des Intros findet ein automatischer Dialog zwischen Ihnen und Monsieur Brie stott, der anschließend nach links entschwindet. Sie arientieren sich aber erst einmal nach rechts. Auf die Bühne gelangt



Puzzlebild 1: Bilden Sie durch Anklicken der Schalter das Wort »Erik«.

mon, in dem mon zunächst die rollbore Treppe mit »Push« verschiebt, anschließend den Schalter om rechten Bildrand betötigt und dann via Treppe und Fallfür nach oben klettert.

Sehen Sie sich nun hinter der Bühne um. Im rechten Flügel hrifft man Stagemanager Charles, der Sie auf Julie Gity aufmerksam mocht. Nachdem man mit beiden alle Diologpunte obgeklappert hat, steht ein Besuch bei Christine an. Zu den Garderober kanntt man, indem man die kleine Tür anklickt, die hinter der Bühne am oberen Bildfornd zu sehen ist. Dadurch gelangt Raoul in ein zweisföckiges Treppenhous, dos zu den Garderoben führt.



KOMPLETTLÖSUNG



Wehende Vorhänge und düstere Orgelmusik in Poing bei München: Topfer hat sich unsere Testredoktion durch die Kotokomben des Microprose-Phantoms gekömpft.

Christine zeigt Ihnen im Laufe des Gesprächs einen Brief des Phantoms, Kehren Sie zur Wendellreppe zurück und gehen Sie ganz nach oben zum Laufsteg. Ein paar Mal nach links gehen; an einem abgeschnittenen Strick hängt ein Servus vom Phantom. Diesen Zehle leinstecken und zurücklaufen.

Sie verlossen nun den Bühnenbereich, gehen durch die Sitzeriehen nach links und kommen in einen Flur. Die mittlere Tür führt in die Bibliothek. Durch mehrmaliges Untersuchen der Regode werden Sie auf ein einzelnes Buch aufmerksam, das Julie Gity erwähnt hatte. Es enthält ein paar Informationen, für die man spöter dankbar sein wird.

Nach links in Monsieur Bries Büro spazieren. Man konfrontiert ihn mit allen Indizien; der Brief des Phantoms überzeugt ihn schließlich von Ihrer Theorie.

Prompt erschallt ein fulminanter Digi-Schreit; automatisch eilen Sie in Christines Zimmer. Die Gute wurde vom Phontom belöstigt; eilig folgen Sie dem Schuft. Über die Wendellreppe gehr's wieder und den tausfreg und nach links. Das Phontom stößt Sie über die Brüstung und Sie wachen 112 Johre in der Vergongenheit auf.

#### 1881

Durch fleißiges Beklicken der Dialogmenüs erfährt Raoul, das er bei seinem Sturz eine kleine Zeitreise angetreten hot. Schauen Sie sich hinter der Bühne um; Jacques hat weitere Infarmatianen über dos Phantom auf Lager. Klappern Sie alle Räume in diesem Bereich ob, bis Sie die vier farbigen Scheinwerferfolien eingesommelt haben. Weitere Gegenstände, die wir später nach brauchen werden: Seil, Laterne und Drahthaken (Cable Haok). Damit geht's in den Bereich links von den Zuschouerreihen.

Im Flur hat man einen belanglasen Dialog mit dem Maler Degas und geht dann durch die rechte Tür. Hier hüter Madame Giry (Wileis Oma) die Zugänge zu den Lagen. Sie verlangt van Ihnen »Öbjekte aus der Zukunft« und meint domit die Scheimwerferbinen. Lage Nr. 5 kann nun betreten werden. Wenn Sie die Laterne anzünden und die linke Säule in der Lage untersuchen, entlacken Sie ein Schlüsselloch, das ouf einen Geheimgang deutet.

Gehen Sie nun zurück zum Garderobenbereich, um mit Christine zu reden. Sie biltet Sie nach einer Weile, den Raum zu verlassen, weil sonst der geheimnisvolle Musiklehrer nicht erscheinen würde. Man geht auf die dringliche Bitte ein, um var der Tür lauschendsrweise mitzubekammen, daß das Phantom seine gierigen Finger nach Christine ausstreckt. Angesichts eines solche Natfolls darf mon die Feueraut nehmen, die Tür zerschmettern und stounen: sowohl Christine als sucher sind verschwunden

Einige Stunden später toucht Christine wieder auf: Sie schweigt sich über ihr Verschwinden aus, hänterlegt ober eine Karte für Sie an der Abendkasse. Sie haden dart die Karte du nub betreten damit Lage Nr. 9. Während der Vorstellung wird Christine entführt f...nicht schon wieder!). Raoul verläßt die tage, sieht sich hinter der Bühne um und stolpert über die Leiche von Jaques (Happola!), neben der ein Schlüssel liegt. Der paßt ganz varzüglich in das Schlüsselloch von Lage S. Sie betreten den Geheimgang des Phantoms, krächseln eine Elage nach unten und stehen vor dem Einopana zum Labvrinit.

#### Die Katakomben

Mit etwas Geduld und dem Anlegen verschiedener Spielstände sollten Sie das Labryrinth auch ahne Karle bewältigen. Ihr Ziel ist ein Raum, in dem neben den sterblichen Überresten eines Abenteurers sein Schwert liegt – nehmen Sie die Woffe unbedingt mit. Um die Tür zu öffnen, benutzen Sie die Schollvorrichtung zur rechten. Zeher Scholler steht für einen Buchstoben des Alphabets; klicken Sie in der richtigen Reihenfolge Ærikk (den Namen des Phantoms), um die Tür zu öffnen. Eine zusötzliche Hilfestellung bieter Puzzlebild 1.

Mit dem Schwert zerschnippelt man die Spinnweben und betritt dann den zweiten Puzzleraum. Durch (teilweise mehrmaliges) Anklicken der einzelnen Felder müssen Sie ein Abbild der Phantam-Maske zusammenstellen. Eine genaue Vorlage bekammen Sie nach jedem Klickvargang kurz zu sehen: Das zu erreichende Muster sieht genauso aus wie das Masken-Ican, in das sich der Mauscursor während kurzer Wartepausen verwandelt (siehe auch Puzzlebild 21. Sabald das richtiae Muster vollendet ist, äffnet sich eine Falltür an der Decke. Sie benutzen nun den Drahthaken mit dem Seil und benutzen diesen Kambigegenstand per »grabble« mit der Öffnung, Raoul klettert aus der Räucherkammer heraus und betritt das Wohnzimmer des Phantams.

Christine schmort offensichtlich im Nebenraum: durch kunstvalles Orgelspiel äffnet man die Tür. Wählen Sie das letzte Stück, wenn Sie keine übertrieben feurige Reaktion ernten wollen. Auf der Orgel liegen die Natatianen zur Oper »Dan Juan Triumphant«, die man mitgehen läßt. Nun nach rechts zu

Christine, deren Befreiung rasch aelinat. Das Untersuchen des Skull Foce unterhalb des Sarkaphaas affenbart ein Schlüsselloch, Unser praktischer Universolschlüssel paßt auch hier. Sie müssen nun noch alle Tatenköpfe je einmal drücken (mit »push«), die am unteren Bildrand waagrecht aufaereiht sind.

Christine entkammt, doch just in diesem Moment kehrt Erik

zurück und ist richtig stinkig. Sie müssen das Phantam mit Schwert und »Attack« angreifen, um nicht angeschmart zu werden. Nach einem scheinbar

> leichten Sieg entkammt unser Traumpaar durch die Tür links. Den äußerst Ruderkompatiblen Stack nicht übersehen! Am unterirdischen See liegt jetzt ein Boot, mit dem man gemächlich zum Katakomben-Eingang paddelt. Sie kehren über den Geheimgang in Loge 5 zurück, wa das

Puzzlebild 2: Drehen Sie die Felder salange um, bis dieses Maskenmuster zu sehen ist.





Zum Finale gännt uns Microprose eine schnittige Video-Animatian

74.-

84 -

109 -

Phantam schon ouf Sie wartet und Christine - na. was wohl? - entführt. Zurück auf die Leiter im Geheimgang und nach aben kraxeln. Wandeln Sie auf dem Laufsteg zu dem Bild, an dem man per Lüsteraufhängung nach unten klettern kann.

#### Demaskiert

Dieser Leuchtkärper ist zugleich Schauplatz des Finales. Nach einem kleinen Schwertkampf wird Raoul vom Phantam heftig gewürgt. Wenn Sie die Videa-Nahaufnahme zu lange gebannt bestaunen, hat's sich bald ausgerächelt. Klickt man mit dem Cur-

sor mitten ins pralle Grafikleben, wird der Befehl ausgeläst, mit dem man den Würgestock des Phantoms einfach wegdrückt. Der auf diese dämliche Weise übertölpelte Schurke wird nun von Ihnen liebevall gedrasselt: durch abermaliges ins-Bild-klicken demaskieren Sie Erik.

Ragul und Phantom segeln zu Boden; während der Bäsewicht den Sturz anscheinend nicht überlebt, wird unser Held ins Jahr 1993 zurückgeschleudert. Hier werden noch ein paar Handlungsstränge verknubbelt und schon rattern die Abspann-Credits über den Bildschirm. Ein stilvolles, aber extrem Puzzlearmes Adventure ist zu Ende.



IBM

A 320 USA ACES OF THE PACIFIC + DATA ACES OVER EUROPE BURNING STEEL DATA 1 + 2 JE CAMPAIGN CARMEN SPACE CHESS MANIACS CD COMANCHE Data EMPIRE DELUXE FALCON 3.0 MISSION II FIELDS OF GLORY L.SIM.AIRCRAFT COLL. I

IBM

FL.SIM.HAWAII FL.SIM.MUC II FL.SIM.SOUND GRAPHICS UPGRADE FL.SIM.THAHITI FLIGHT SIM 3.0 DT.

WORLD

Landwehrstraße 32 a 80336 München

Telefon 089 / 557665 Telefax 089/5501947

FLASHBACK 89.-GRAND PRIX GRAVIS ANALOG PRO GRAVIS GAME PAD JAMES POND II 109 -39 -85 -LINKS 386PRO 76 -MAUNA KEA

95,-BANFF SPRINGS 69,-89.-PINEHURST 60,-BELERY MANIAC MANISON II 105 -MIGHT AND MAGIC V 54 -

PATRIOT 45 -54.-PINNBALL DREAMS PIRATES GOLD 49.-POOL PRINCE OF PERSIA II 45,-118,-

WORLD

Jakobsplatz 2 90402 Nürnberg

Telefon 09 11 / 20 30 28

Telefax 09 11 / 22 21 17

VERSANDBEDINGUNGEN:

VERSAND NUR PER VORKASSE (PLUS 6 DM), V-SCHECK ODER EURO-VISA CARD VERSAND PER UPS, 24 STUNDENSERVICE VERSAND ADR. GAMES WORLD, LANDSBERGER STRASSE 135, 80399 MÜNCHEN

0 89 - 5 02 24 63

IBM

SENSIBLE SOCCER 92/93 SOUNDBLASTER ASB16 dt. SOUNBLASTER SB 16 dt SOUNDBLASTER PRO dt SOUNDBLASTER DELUXE dt.

55.-SPACE HULK 99.-SPACE OUEST V DT. SPEECH PACK Strike Com. 45.-

45 -STREET FIGHTER II 45 -STRIKE COMMANDER 45.-SYNDICATE 85.-ORNADO

V FOR VICTORY 3 92.-68.-VIRTUAL PILOT WAR IN THE GULF 85 -WHALES VOYAGE

X-WING DATA

WORLD Landsberger Straße 135 80339 München

Laden und Versand

Telefon 0 89 / 5 02 24 63 Telefax 089/5026767 69.-

429.-

379 -

279.-

159 -

89 -

79.-

35,-

62,-

79,-

92,-

79,-

179.-

89.-

89 -

46-

#### PC PLAYER DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PC

HERALISCERER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs): gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Thomas Werner (tw) Freie Mitarbeiter:

Toni Schwalger (ts), Michael Thomas (mt), A. Locker (at)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT

Rolf Boyke, js-team

TITEL

Gestaltung; Friedemann Porscha. Artwork: Electronic Arts

FOTOGRAFIE Detlef Kansy

GESCHÄETSFÜHRER

Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG

Gruberstraße 46a 85586 Poing

Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUE

Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen) Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376 Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

> ANZEIGEN-DISPOSITION Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG Otto Albrecht (verantw.)

DRUCKVORLAGEN

Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 Munchen

VERTRIEBSLEITUNG

Helmut Grünfeldt

VERTRIEB MZV

Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

REZUGSPREISE

PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,50. Abonnementpreis (Deutschland): DM 33,75 für 6 Ausgaben; DM 66,50 für 12 Ausgaben.

Abonnementpreis (Osterreich: OS 600,- für 12 Ausgaben, Abonnementbestellung Österreich Abonnementbestellung Österreich Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandist; 9, A: 1020 Wien, Tel. (0222) 330 97 54, Fax (0222) 330 97 20. Abonnementpreis (sonstiges europaisches Ausland): DM 45,75 für 6 Ausgaben; DM 91,50 fü; 12 Ausgaben.

Für unverlangt eingesandte Mannskripte und Datentrager sowie Fotos überninmit der Verlag keiner Haltung, Die Zinstimmung zum Abdruck wird vorzutigisetzt. Eine Haltung ind eine Kinfalgekeit der Veröffentlichungen kann forts songslieger Prüfung duch die Rekladion vom Herausgeber nicht übernommen werden Die geltenden gesteutlichen Bestimmungen and zu beachten.

De goverhiche Naturug, Bisbesondere die Programme, Schaltgilane und gedricken Schaltgilane. Schaltgilane der Schaltgilane schaltgilane schaltgilane Schaltgilane. Des Umberweichtig eine Geschaftliche Geschaltgilane des Schaltgilanes des Verlages Auflachtes Ausweiche Geschaltgilane des Geschaltgilanes des Verlages Nurremüllich geferenzeschotete Fremüllichtige geben der Neutrag des Verlages. Nurremüllich geferenzeschotete Fremüllichtige geben des Verlages des

AKTION: GROSSE LESER-UMFRAGE

### E HATT SIE'S DENN GER

Die PC Player-Redaktian will's wieder wissen. Wenn Sie uns verraten, welche Themen Sie am meisten interessieren, kännen wir unser Magazin aanz nach Ihrem Geschmack gestalten. Alsa zum Schreibwerkzeug gegriffen und durch die nächsten beiden Seiten gekreuzt. Als zusätzliche Mativatian winkt der Gewinn eines schicken CD16 Edutainment Packs van Creative Labs.

<mark>it wenigen Kreuzchen können Si</mark>e den Inhalt von PC Player nachhaltig beeinflussen: Es ist mal wieder Umfragezeit. Damit wir PC Player auch wirklich mit den Artikeln vollpacken, die Sie am meisten interessieren, begehren wir einige Auskünfte über Ihr PC-

System, weitere Kaufabsichten, und bevorzugte Themen. Um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu erhalten, benötigen wir Ihre (ja, genau, wir meinen gerade SIE!) Mithilfe. Der Fragebogen ist schnell vollgekreuzt und abgeschickt. Wenn Sie das Heft ungern zerrupfen, dann tut's auch eine Fotokopie. Als zusätzlicher Mitmach-Anreiz wartet ein top-aktueller Preis auf den glücklichen Gewinner.

#### GEWINN MICH!

Unter allen Fragebogen-Einsendungen mit Absender verlosen wir ein CD16 Edutainment Pack

Das gute Stück von Creative Labs bietet gehobene Hardund Software.

Im einzelnen handelt es sich um eine attraktive Kombina-

tion aus Sound Blaster 16 ASP plus einem schnellen CD-ROM-Laufwerk mit Double Spin sowie acht CDs. auf denen sich so hühsche Programme wie



»The Animals« oder »Secret of Monkey Island« befinden.

Wenn Sie die Soundkarten/CD-ROM/Software-Kombi gewinnen wollen, dann schicken Sie bitte den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

DMV VERLAG - REDAKTION PC PLAYER KENNWORT »UMFRAGE«

GRUBERSTR. 46 A - 85586 POING

Einsendeschluß ist der 15. September 1993 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### LESER-UMFRAGE

#### ٦.

Bitte kreuzen Sie an, mit welchen Komponenten Ihr PC-System ausgestattet ist bzw. welche Erweiterungen Sie sich demnächst zulegen wollen.

CPU	Besitze ich	Will ich kaufen
8086 (PC/XT)	0	0
286 (AT)	0	0
386-SX	0	0
386	0	0
486-SX	0	0
486	×	0

#### Die Taktfrequenz meines PCs:

- O Unter 16 MHz
- O 16 MHz
- O 25 MH
- **¥** 33 MHz
- O 40 MHz
- O 50 MHz
- O 66 MHz
- 0 10 00100
- O Weder noch, sondern. \_\_

#### Besitzt Ihr PC eine Local-Bus-Hauptplatine?

💢 Ja

- O Netn
- O Welß nicht

VGA-Grafikkarte	Besitze ich	Will ich kaufe
Standard VGA	0	0
Super VGA	¥	0
Super VGA /		
True Color	0	0

Soundkarte	Besitze ich	Will ich kaufer
AdLıb	0	0
General Midi	0	0
Roland	0	0
Sound Blaster		
(oder kompatible)	0	0
Sound Blaster Pro		
(oder kompatible)	0	0
Sound Blaster 16		
(oder kompatible)	0	0

RAM	Besitze ich	Will ich kaufer
640 KByte	0	0
t MByte	0	0

2 MByte	0	0
4 MByte	X	0
8 MByte	0	X
16 MByte u mehi	0	0

Diskettenlaufwerk	Besitze ich	Will ich kaufer
5,25-Zoll DD		
(360 KByte)	0	0
5,25-Zoll HD		
(1,2 MByte)	×	0
3,5-Zoll DD		
(720 KByte)	0	0
3,5-Zoll HD		
(1.4 MByte)	<b>X</b>	0

Sonstiges	Besitze ich	Will ich kauf
Betriebssystem		
Windows	×	0
Betnebssystem		
OS/2	0	0
CD-ROM-Laufwerk	0	0
Analog-Joystick	×	0
Digital-Joystick	0	X
Maus	X	0
Modem	0	X
Farbmonitor	X	0
Laserdrucker	0	0
Nadeldrucker	Je .	0
Tintenstrahldrucker	0	0

#### 2.

Bitte kreuzen Sie an, wie stark Sie sich für die folgenden Spieletypen und PC-Anwendungen interessieren.

Programmtyp	Sehi	Etwas	Gar nich
Abenteuerspiele	200	0	0
Actionspiele	X	0	0
Denk- & Tuftelspiele	0	×	0
Rollenspiele	0	0	><
Simulationen	0	X	
Sportspiele	0	X	0
Strategiespiele	0	×	0
Lemspiele/			
Edutainment	0	0	8
CD-ROM-Spiele			
allgemein	0	0	X
Grafik mlt PC	0	×	0
Musik mit PC	X	0	0
Desktop Puhlishing	0	0	76.
Datenverwaltung	0	0	X
Lernprogramme	0	0	X

DFÚ/Modem	0	De	0	
Tools und Utilities	0	795	0	
PD/Shareware				
aligemein	X	0	0	
Windows allgemein	0	76.	0	
CD-ROM-				
Anwendungen	0	0	10	

#### 3.

Wie wichtig ist threen die PC PLAYER-Diskette?

- O Sollte jeder Ausgabe beiliegen, das Magazin durfte dann auch ein paar Mark mehr kosten.

  Bestelle ich lieber für direkt beim Verlag, wenn mich ein bestimmtes Programm interessiert.
- Die Diskette interessiert mich überhaupt nicht.

#### 4.

Bitte sagen Sie uns, welche Themen in den nächsten Ausgaben mehr, gleich viel, oder weniger vertreten sein sollen.

Rubrik	Mehr	Gleich viel	Weniger
Spiele-Tests	0	2	0
Hardware-Tests	0	8	0
Software-Tests	0	X	0
Tests von			
Lernspielen/			
Edutainment	0	0	D
Shareware/			
Public Domain	×<	0	0
CD-ROM-Themer	0	0	JOK
Windows-Themer	0	×	0
Allgemeine			
PC-Tips	0	1	0
Technik-Treff	0	0	>0
Technische			
Grundlagen	0	0	×
Tips & Tricks			
(Spiele)	X	0	0
Hitparaden	0	0	$\times$
Interviews	0	0	X
Kleinanzeigen	0	0	X
Marktubersichten	0	0	XX
Messeberichte	0	X	0
News & Previews	0	×	0
Bucher-			. /
Besprechungen	0	0	X
Humoi (Starkiller,			
Finale etc.)	0	×	0

#### E M R G E O Bis 50 Mark 5. PC Praxis 10 51 bis 100 Mark Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus dieser PC PC Review O 101 bis 150 Mark PC Web PLAYER-Ausgabe mit einer Schulnote (von 1 = O 151 bls 200 Mark Play Time >sehr gut, toller Artikel« bis 6 > >ungenügend, Inter-O Über 200 Mark Power Play essiert mich nicht die Bohne«), MIM WinDOS 1 2 3 4 5 6 8. Windows aktiv Adventure-Special Q O O O O Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, Jesen im Soundkarten-Test & O O O O O Durchschnitt Ihr Exemplar von PC PLAYER? Haidwaretest. ASI T-Bird-PC 0 00000 12. Preview »Indv Persönliche Daten 000000 Car Racing« Preview 0 4 Lothar Matthause O O O O O 5 oder mehr männlich Spieletest O weiblich 000200 »Tornado» Spieletest «Betrayal 9. Welche Schule besuch(t)en Sie? at Krondor« Wie oft kaufen Sie die PC PLAYER? O Volksschule/Hauptschule Spieletest »Tentacle O Weiterführende Schule/Mittlere Reife fur CD-ROM= 0 0 0 0 0 0 O Ich bin Abonnent Abltus/Hochschulreife Spieletest «Beauty O Regelmäßig jeden Monat Studium & the Beast)« 000000 O Etwa jeden zweiten Monat Spleielösung Nui ab und zu Was machen Sie beruflich? »Blue Force» 000000 O Angestellter Spielelösune O Selbständig «Krondor» 0 0 0 0 0 0 10. O Schüler Shareware-Wodurch sind Sie auf PC PLAYER aufmerksam Student X00000 geworden? Moie Aftei Dark O O O O O Auszubildender MCS Stereo 0 0 0 0 0 O Ich bin nicht berufstätig Auslage bei meinem Zeitschriftenhandler Jurassic Art O Empfehlung von Freunden Finale (Jetzte Seite) 0 0 0 0 O Werbung in DOS International O Werbung In Highscieen Highlights DIE FOLGENDEN ANGABEN BRAUCHEN SIE O Werbung in WinDOS 6. NUR ZU MACHEN, WENN SIE AN DER VERLO-O Sonstiges: \_\_ SUNG TEILNEHMEN MÖCHTEN: Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von PC-Spielen, PC-Hardware und PC-NAME SABLOW(4) »Nicht-Spiele-Software« aus? 11. Welche der folgenden Fachzeitschriften lesen bzw. VORNAME ALEX Betrag Spiele Hardware Software kaufen Sie? Bis 50 Mark X X X0 51 bis 100 Mark O STRASSE-STENELTSTR 6 Zertschuft. Kaufe ich 101 bis 150 Mark O 151 bis 200 Mark O PLZ ORT 3CG SJ HANNOVER 201 bis 250 Mark O 251 bis 300 Mark O TELEFON 0591/5476299 Computer Personlich 300 bis 400 Mark O 0 DOS international Úbei 400 Mark O Highscieen Highlights Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemach-7. PC Direkt ten Angaben elektronisch verarbeitet werden PC Professionall Bis zu welchem Einzelpreis pro Produkt bestellen PC Games Sie Programme bei Versandhändlern? PC Jokei UNTERSCHRIFT.

Sx ist nicht gleich SX
Was ist der Unterschied zwischen

Was ist der Unterschied zwischen SX- und DX-Prozessoren? Welche Vorteile bietet ein 486er gegenüber einem 3B6er?

> (Frank Talsma, Helmdange/Luxemburg)

Beim 386er (präziser: PC mit B03B6-Prozessor) sagt der Namens-

zusatz »SX aus, daß der Chip mit den übrigen Bauelementen des Computers (Speicher etc.) über 16 Datenleitungen verbunden ist. Die größere und etwas teurere 366er-Variante mit den Zusatz »DX« verfügt im Gegensatz dazu über 32 nach außen geführte Datenleitungen und kann somit theoretisch jede Art des Datenaustauschs doppelt so schnell (32 statt 16 8its. 4 statt 2 Bytes in einem Rutsch) erledigen.

Bei der aktuellen 486-Familie sieht's aber gänzlich anders aus. Sowohl die SX- als auch die DX-Chips verfügen über 32 Datenleitungen. Aber: In einem 486 SX ist der arithmetische Co-Prozessor (der komplexe mathematische Berechnungen beschleunigt) abgeschaltet.

Durch den 4B6-typischen, internen Cache-Speicher (8 KByte) ist aber selbst der 4B6 SX erheblich schneller als ein 386 DX mit gleicher Taktfrequenz.

Die DX2-Prozessoren gibt es nur im 486er-Lager. Sie verdoppeln intern den Systemtakt und erreichen damit nahezu die zweifache Rechengeschwindigkeit gegenüber einem DX-Chip – außer beim reinen Datenschaufeln.

#### S limline-Local-Bus?

Ich will demnächst meinen 2B6er zum Alteisen werfen und mir einen 486er mit Local-Bus-Steckplätzen zulegen. Nun finde ich die Slimline-Gehäuse absolut schick, habe aber noch nirgends einen Local-Bus-Computer in dieser Gehäuseform entdecken können. Paßt Local Bus etwa nur in klobige Tower?

(Felix Hofner, Landau)

In der Tat stellen Slimline-Gehäuse einen unaufdringlichen Monitoruntersatz dar und gewähren einen optimalen Zugriff auf alle Bedienelemente. Disketten- und CD-ROM-Laufwerke. Im Zeitalter der Local-Bus-Technik können Sie aber die bisherigen Flachgehäuse nicht mehr verwenden. Denn: Die Erweiterungskarten stehen in einem Slimline-Computer nicht senkrecht, sondern sind waagerecht angeordnet. Senkrecht eingebaute Karten würden nicht in das flache Gehäuse passen, jedoch lassen sich mühelos zwei bis drei Karten übereinanderstapeln. Um diese 90-Grad-Wende zu vollführen, steckt in einem der mittleren Mainboard-Slots eine Adapterpfatine, auf der sich (beispielsweise) beidseitig je 2-3 Slots befinden. Diese Adapterkarte ist fester Bestandteil jedes Slimline-Gehäuses und bislang ausschließlich für das ISA-Bussystem erhältlich. Ob und wann Local-Bus-Adapterplatinen für Slimline-Gehäuse zu kaufen sein werden, steht derzeit noch in den Sternen.

### TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten Tips und Tricks rund um den PC

#### Ran ans RAM

Wie kann man 4 MByte RAM auf 8 M8yte hochrüsten? Wieviel Speicher braucht Windows 3.1?

(Thomas Kuhndörfer, Gotteszell)

Bei den meisten modernen PCs befinden sich acht schmale, beige Sockel auf der Hauptplatine.

Wenn Ihr Computer mit 4 MByte RAM bestückt ist, sind vier dieser Sockel mit RAM-Platinchen belegt. Setzen Sie in die leeren Sockel vier weitere SIMM-Module (so der Fachausdruck) des selben Typs ein, und schon haben Sie acht Megabyte Hauptspeicher. Achten Sie dabei unbedingt darauf, daß RAM-Größe, Zugriffszeit und Abmessungen übereinstimmen. Schleppen Sie im Zweifelsfall lieber Ihren Computer zu einem versierten Fachhändler, der die Aufrüstung normalerweise sambulante in wenigen Minuten vornimmt.

Wenn Sie Ihren Computer nach der Aufrüstung zum ersten Mal einschalten, erkennt er, daß die RAM-Größe nicht mit dem im CMOS-Setup gespeicherten Wert übereinstimmt. Rufen Sie das BIOS-Setup auf und verlassen Sie es sogleich wieder mit dem Menüpunkt »Save... and Exit«. Jetzt müßte der Computer die korrekte RAM-Größe erkennen, testen und ohne Murren arbeiten.

Wieviel Speicher Windows 3.1 braucht, ist schnell gesagt: 4 MByte minimal, besser B MByte, Unter 4 MByte wird das Arbeiten zur Geduldsprobe, da ständig Daten auf die Festplatte ausgelagert werden. Bei B MByte RAM beschleunigt das Laufwerks-Cache-Programm »Smartdrive« zudem drastisch sämtliche Standard-Zugriffe auf Platte und Diskette. Mehr als 8 MByte brauchen Sie nur für extrem speicherintensive Anwendungen wie Bildverarbeitung oder Sound-Digitalisierungen.

#### Smartdrive-Schlafmütze

Vor ein paar Tagen kaufte ich mir einen PC mit einer 486DX2-CPU (66 MHz) sowie 8 MByte RAM und bin begeistert – bis auf folgendes: Der Windows-Smartdrive-Monitor teilt mir immer mit, daß mein System geradezu \*idle« ist, was ich, den Tränen nah, noch gelinde mit faul oder räge übersetzen will. Was tun? Wie kann ich meinem PC mehr Power verleihen? (Stefan Buchholz, Bramsche)

Die optimale Smartdrive-Größe bei B MByte Hauptspeicher ist 204B KByte – die Standard-Größe, die Smartdrive selbst vonschlägt. Rufen Sie den Smartdrive-Monitor (wer ihn noch nicht entdeckt hat: »Smartmon« im DOS-Verzeichnis) auf und starten Sie anschließend zum Beispiel die Textverarbeitung »Write«. Beenden Sie Write und laden Sie es erneut, wobei Sie die Smartmon-Anzeige im Auge behalten: Jetzt muß deutlich »Disk cache ist active« zu lesen sein. Rote Balken unterschiedlicher Höhe dokumentieren zusätzlich die Cache-Funktionstüchtigkeit.

PC PLAYER 9/93

#### **W**elcher Bus für wen?

Was ist der Unterschied zwischen ISA-, EISA- und Local Bus? (Pascal Lenzner, Tittmoning)

Der ISA-Bus ist der meistverbreitete Steckplatz-Standard bei PCs. Er stellt 24 Adreßleitungen, 8 oder 16 Datenleitungen und 8 Megahertz Bustakt zur Verfügung. In ISA-sSlots« (ein anderer Ausdruck für Steckplätze) können Sie weder Local-Bus-Karten noch EISA-Karten einsetzen.

Beim teuren EISA-Bussystem existieren 32 Adreßleitungen, 32 Datenleitungen und leider immer noch nur 8 Megahertz Bustakt. EISA-Steckplätze nehmen auch ISA-, aber keine Local-Bus-Karten auf.

Die brandneue und preiswerte VESA-Local-Bus-Technologie (sVLB«) überrascht mit 32 Adreßleitungen, 32 Datenleitungen und bis zu 33 Megahertz Bustakt. In Local-Bus-Slots passen keine EISA-, wohl aber ISA-Karten. PCs mit zwei oder drei Local-Bus-Steckplätzen sind derzeit unsere Empfehlung, da vor allem im Zusammenspiel mit Local-Bus-Grafikkarten enorme Geschwindigkeitssteigerungen erzielt werden – ohne merklich mehr zu kosten.

#### Superspiele selbstgestrickt

Mich interessiert am meisten das Programmieren von Spielen und anderer Software. In DOS-QBasic habe ich schon einige Versuche unternommen alleine etwas auf die Beine zu stellen, aber viel ist dabet nicht herausgekommen. Denn ich weiß nicht, wann und wo ich die jeweiligen Befehle einsetzen muß. Es soll ja schon Bücher zum Erlernen von Programmiersprachen geben – kommt man als Hobby-PC-Freak überhaupt an sowas heran? (Ohne Absender)

Wenn Sie Programme selbst entwickeln wollen, gibt es keine einfachere und leichter zu erlernende Programmiersprache

#### IN EIGENER SACHE

Uns erreichen weitaus mehr Technik-Treff-Zuschriften, ols wir auf den zwei Seiten abdrucken kännen. Deshalb sammeln wir immer Fragen zu bestimmten beliebten Problem-Schwerpunkten (Saundkorten, Grafikkorten, Che ROM-Laudwerke, RAM-Probleme etc.) und schreiben regelmäßig spezielle Artikel, die sich nur um diese Themen drehen. In unserem Soundkarten-Vergleichstest in dieser Ausgabe geben wir zum Beispiel wichtige Installations-Tips rund um DMA, Interrupt & Ca ader erfüutern Sinn und Unsinn van 16-Bit-Dijhalsound. Tips und Hilfestellungen zum CD-ROM-Kauft, zu Gräfikkarten oder der nervtälenden RAM-Knoppheli

als Basic. Aber Sie haben selbst erfähren, daß für Programmier-Einsteiger eine simple Befehlsübersicht nicht ausreicht, um ein größeres Software-Projekt auf die Beine zu stellen. Sie müssen also auf jeden Fall in speziellen Computerbuch-Shops nach

Basic-Lehrbüchern fragen. Mittlerweile gibt es davon eine derart unüberschaubare Anzahl, daß Sie in aller Ruhe jedes anlesen und nach dem für Sie geeignetsten suchen sollten. Natürlich können Sie unter QBasic auch tolle Denk-, Knobel- oder einfache Action-Spiele schreiben, doch für komplexe Flugsimulationen mit ruckfreier 3D-Grafik und markerschüterndem Düsengetöse ist diese Programmiersprache

nicht geeignet. Die Programmausführung ist prinzipbedingt recht langsam, und tiefergehnede Zugriffe auf die Soundund Grafikhardware zu umständlich. Professionelle Spiele werden deshalb in der Programmiersprache «C« oder in Assembler geschrieben; beide Verfahren sind jedoch um Klassen schwieriger zu erlemen als der vergleichsweise 
"menschenfreundliche» Basic-Dialekt.

#### estplatten-Amnesie

Nachdem ich bei meinem Computer ein Programm gestartet habe, spielte derselbe verrückt. Ich drückte auf die Reset-Taste. Daraufhin schrieb er plötzlich »C: Drive Error« hin. Nun mußte ich feststellen, daß in meinem Setup die Einstellungen meiner Festplatte gelöscht waren. Ich besitze einem 386DX40 mit einer 105 MByte großen Festplatte des Herstellers Seagate. Mir fehlen im Setup die folgenden Einstellungen:

»Cyln«, »Head«, »WPCom«, »LZone« und »Sect«. (Markus Ruhland, Stadtbergen)

Vermutlich handelt es sich bei Ihrer 105-MByte-Seagate-Festplatte um eine ST3120A. Schrauben Sie Ihren Computer auf und überprüfen Sie diese Modellbezeichnung. Wenn's stimmt, dann müssen Sie folgende Werte im Bios-Setup einstellen:

Cyln=1024, Head=12, WPCom=0, LZone=0, Sect=17. Aber Vorsicht: Tragen Sie diese Werte bitte nur dann ein. wenn Sie sicher sind, daß Sie auch wirklich genau diese Platte besitzen - sonst droht Datenverlust der übelsten Sorte! Noch ein paar grundlegende Tips: Die Bios-Setup-Daten können sowohl per Software (Viren, Programmfehler und abstürze) als auch durch Hardware-Fehler (Puffer-Batterie leer, Kurzschluß, Kabel abgefallen, Akku defekt) das Zeitliche segnen. Und das passiert öfter als man glaubt - aber immer zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt. Um den Folgen dieses Daten-GAUs (Festplatte nicht mehr ansprechbar. Computer im Kriechgang etc.) vorzubeugen, rufen Sie das Bios-Setup gleich jetzt einmal auf und notieren Sie sich alle (!) dort angezeigten Werte. Das gilt auch für die Einstellungen im »Extended CMOS« - also wirklich jeden im Setup einstellbaren Parameter.

Wenn das Kind aber (wie in Ihrem Fall) nun schon mal in den Brunnen gefallen ist und die ehedem eingetragenen

Werte nicht mehr rekonstruierbar sind, müssen Sie sich 
an den Fachhändler wenden, 
bei dem Sie Ihren Computer 
erworben haben. Da dieser 
(hoffentlich) nicht nur ein einziges solches Gerät verkauft 
hat, kann er Ihnen die verlorengegangenen Bios-Werte 
anhand seiner Datenblätter 
anhand seiner Datenblätter 
sofort mittellen. (18)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik ouf der Zunge? Versiegi Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Ibe uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen. Hier die genoue Adresse:

DMV Verlag
Redoktian PC PLAYER
Stichwart: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
BSS86 Paina

### Wenn Ihr PC das machen soll, was Sie wollen, holen Sie sich Highscreen HIGHLIGHTS!

1 Heft gratis!

Der PC sollte dem Menschen bei der täglichen Arbeit helfen und ihn nicht davon abhalten. Und damit Ihr PC wirklich das macht, was Sie wollen, machen wir Ihnen jetzt ein Angebot:

Highscreen HIGHLIGHTS kostenios! Testen Sofort anwendbares Wissen in Form von Kursen, Workshops, Informationen über Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und vieles mehr: Highscreen HIGHLIGHTS bietet Ihnen leichtverständliche Gebrauchsanleitungen für genau das, was Ihr PC für Sie machen soll.

Holen Sie sich Ihr Gratisheft mit dem Test - Gutschein!



#### Highscreen HIGHLIGHTS -

sofort anwendbares Wissen für Ihren PC

Widerrufsrecht:
Diese Vereinbarung
konnen Sie
innerhalb von
10 Tagen beim
DMV-Verleg,
Highscreen
HIGHLIGHTS,
Aboservice,
Postfach 20 06 44,
89006 München
schriftlich
widerrufen. Die
Widerrufsfrist beginnt
3 Tage nach Datem des
Poststempels Ihrer
Bestellung. Zur
Wahrung der

	Test-Gutsc	hein für	1 Gratisheft!
--	------------	----------	---------------

JA, ich will Highscreen HIGHLIGHTS testen. Senden Sie mir ein Gretisheft zu. Wenn ich von Highscreen Hell-HGHTs richt voll überzeugt bin, telle ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Greisheltes mit. Ansonsten senden sie mir Highscreen HGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Heuse – mit 10% Preisvorfeil für nur DM 5,40 pre Herl statt DM 6, Einzelwerkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezählte, eber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Straße, Nr.

Detum, 2. Unterschrift

Solite sich meine Adresse nindern, erleiche in der Deutschen Bundesport, miles meis Adresse dem Vertige mitzureiten. Widerstrafsebe Diese Vereinbarung benn ich innerheite von 10 Tagen berm DMV-Verleig, Hignerzen HiGHLIGHTS, Abosanvice, Posttach 20 04 4, 80006 München sichriftlich widerrufen. Die Widerstrafset beginnt 3 Tagen anch Betim bestätig auf des Unterhalten der Vertigen an der Vertigen der Vertigen der Vertigen der Vertigen an der Vertigen der Vertigen der Vertigen der Vertigen an der Vertigen der Ve

Ausfüllen. ausschneiden und absenden

DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS. Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München. oder faxen:

0 89 - 5 11 73 63.



#### **Moral und Motivation**

Ich spare mir an dieser Stelle die in vielen Leserzuschriften anzutreffenden Vorschläge, welche Rubriken man kürzen oder weglassen könnte, um für den Ausbau der Spieletests Platz zu gewinnen und ähnliches. Auch ich finde manches mehr und manches weniger gut, doch ihr werdet es niemals allen recht machen können, weshalb das Kriterium der Viel-

seitigkeit und Abwechslung in dieser Frage wohl das entscheidende Argument ist. Meine Lieblingsrubrik ist übrigens das »Finale«. Über derartigen Humor können zwar nur PC-Freaks lachen, aber für diese wird die Zeitschrift ja schließlich auch gemacht.

Wünschenswert wäre aus meiner Sicht jedoch, wenn Ihr Vorschläge und Kritiken der Leser nicht nur abdrucken, sondern auch mal ernsthaft überdenken und eventuell in die konzeptionelle Planung einbeziehen würdet. Eure Kommentierung der Leserbriefe erscheint mir zumeist als bloße

Rechtfertigung Eurer Redaktionsentscheidungen. Wenn Marc Haberl in Heft 6/93 z.B. die fehlende Motivationswertung kritisiert und dann belehrt wird, daß diese mit der Gesamtwertung identisch sein, zeugt dies doch eher von Selbstgefälligkeit, als von der Bereitschaft, die Lesermeinung zu respektieren. Wenn die Gesamtwertung gleich der Motivation ist, dann hieße das ja, die Motivation ergibt sich aus »Kopierschutz + Anleitung + Bedienung + Anspruch + Grafik + Sound «?! Meint Ihr wirklich, daß Motivation und Spielspaß nur aus diesen Elementen resultieren? Oder meint Ihr es vielleicht so, daß die einzelnen Bewertungskriterien gar keinen Einfluß auf die Gesamtwertung haben, da diese sich ja erst aus der Motivation ergibt?

Ich fände es wie Marc Haberl jedenfalls auch besser, wenn sich die Zusammensetzung der Gesamtwertung im Referenzkasten klarer ablesen ließe. Vielleicht solltet Ihr auch mal über weitere Kriterien nachdenken, z.B. ethischer und kognitiver bzw. pädagogischer Wert. Damit würdet Ihr Euch dann wirklich von sämtlichen Konkurrenzblättern abhebeu und die zweifellos technisch und grafisch perfekt gemach-

ten Kriegsspiele hätten dann vielleicht nicht mehr die höchsten Wertungen. (Ralf Lux, Potsdam)

Als Anregungs-Abwürger wollten wir uns nicht betätigen; die Geschichte mit der Motivation ist eine reine Definitionsfrage. Wo ist denn der Unterschied zwischen »Motivation« und »Spielspaß»?. Wenn ich Spaß an einem Programm habe, bin ich motiviert, mich länger damit zu beschäftigen. Je nach Spieletyp kann eine Einzelwertung wie Grafik oder Sound Einfluß auf die Motivations-Gesamtwertung haben, muß aber nicht. Beispiele: »Tetris« steht die grobe Klotzgrafik gut; »Ultima Underworld II« hingegen verdankt einen großen Teil seiner Faszination der 3D-Darstellung. Unsere Gesamtwertung wird also nicht aus Einzelteilen errechnet, sondern unterm Gesichtspunkt »Macht's Spaß? Und wenn ja, wievel?« frisch kalkuliert.

Eine Ethik-Wertung halte ich für kaum umsetzbar. Jeder hat andere Maßstäbe, ab wann ihm ein Spiel zu kriegerisch ist oder nicht.

Bei geschmacklichen Ausreißem wie »War in the Gulf« in Ausgabe å/93 weisen wir im Text auf inhaltliche Bedenken hin. Jeder Leser kann dann auch ohne separate Wertung entscheiden, ob ein Spiel nach seinen persönlichen ethischen

> Maßstäben noch akzeptabel ist.



Morolwertung für kriegerische Spiele wie War in the Gulf?

#### Mehr Share

Mehr Shareware-Spiele, da viele bei weitem besser sind als einige von Euch getestete Profispiele. Keine Previews mehr; ein Spiel sollte erst besprochen werden, wenn eine endgültige Wertung möglich ist. Klarere Kennzeichnung der Spielegattung. Besprechung der Referenzspiele; einige sind zumindest mir völlig unbekannt. Punktwertung und Spielegattung ins Inhaltsverzeichnis übernehmen.

#### (Peter Flanderke, Veitshöchheim)

Wir verstehen uns in erster Linie als Testinstanz für Profispiele, die deshalb immer eine höhere Priorität bei unserer Seitenvergabe haben werden als Shareware-Titel. Wir sperren uns prinzipiell nicht dagegen, mal ein Seitchen mehr über diesen Bereich zu bringen, aber soooo viele gute Shareware-Neuerscheinungen gibt's nun auch wieder nicht. Previews sind ähnlich wie Messeberichte natürlich kein Testersatz. Bei besonders vielversprechenden Titeln halten wir einen Vorabbericht für interessant; die Besprechung folgt in einer späteren Ausgabe, wenn das Programm fertig ist. Tests

118

werden bei uns immer Vorrang haben, was sich auch im Seitenverhältnis zwischen Spielerezensionen und Previews ausdrückt.

#### 100 % Lenkrad

- 1. Gibt es Starkiller-Comicbücher? Ich meine ein Druckwerk, in dem alle bisherigen Starkiller-Folgen (auch die alten wie z.B. »Planet der versklavten Programmierer«) zusammengefaßt sind.
- 2. Wichtig: Habt Ihr Informationen über eine Turrican-PC-Konvertierung? Ich habe eine Demoversion davon auf der letzten CeBit gesehen, aber mir wurde da erzählt, daß sich Rainhow Arts für die Musik-Umsetzung Chris Hülsbeck nicht leisten könne. Ich hoffe, Ihr könnt da etwas Licht in diese totale Finsternis bringen?
- 3. Ich verstehe Eure Bewertungen manchmal nicht, Beispiel: »Day of the Tentacle«, Erträgliche Handbuchabfrage; Anleitung und Spieltext beide deutsch und gut; Bedienung, Grafik und Sound allesamt Bestnote sehr gut. Trotzdem vergebt 1hr »nur« 93 %, Ist die mangelnde Komplexität im letzten Abschnitt etwa so offensichtlich, daß sie das Spiel sage und schreibe 7 Prozentpunkte kostet? Wieso ziert Ihr Euch vor einer Wertung wie z.B. 9B oder 99 Prozent?
- 4. Soll ich mir ein Gravis Gamepad kaufen?
- 5. Die Rechtschreibprüfung wollte Heinrich Lenhardt übrigens in Heinrich Lenkrad umwandeln, falls es Euch interes-(Steffen Heisterberg, Hannover) siert...
- 1. Nein noch nicht.
- Rainbow Arts plant die Veröffentlichung der PC-Umsetzung von »Turrican II« im Spätherbst. Wer sich genau um die Musik-Programmierung kümmert, sei noch nicht ent-
- 3. Wir haben in der Tat einen leichten Horror vor einer 100er-Wertung. Die könnte nur ein Spiel erhalten, das absolut perfekt ist und jeder Menschenseele monatelang Spaß macht - aber wo gibt's das schon? Die gegen Ende etwas nachlassende Komplexität hat Tentacle in der Tat eins, zwei Prozentpünktchen gekostet. Aber 93 % sind doch Kaufempfehlung genug - die Werterei ist schließlich eine Frage des Maßstabs. Wir sind iedenfalls bemüht, nicht jedes Krautund-Rüben-Programm hochzujubeln, sondern dicke Wertungen nur den absoluten Spitzentiteln zu spendieren.
- 4. Wenn Du öfters mal zu einem flotten Action- oder Sportspiel, lautet die Antwort eindeutig »Ja«.
- 5. Spellchecker sind eben ein Quell steter Freude. Da mutiert unser Vertriebsleiter Helmut Grünfeldt zu »Grüngelb« und aus dem Layout-Maestro Rolf Boyke werden »Böcke« unterhaltsamer als so manches Computerspiel.

#### Schnarch Commander

Warum druckt Ihr bei den Tips & Tricks nur Komplettlösungen ab? Ihr könnt doch auch mal eine Seite mit kleinen Tips für Simulationen oder Jump-and-Runs machen. An der Shareware-Seite müßte auch was getan werden, macht doch



#### Ihr komplettes, nur 12 cm großes Tonstudio - inklusive über 600 Musiktiteln.

Eine breitgefächerte Auswahl an über 600 Musikstücken aller Richtungen sowie zahlreiche Tools zur Aufnahme, Bearbeitung (z.B. mischen, schneiden, manipulieren) und Wiedergabe in diversen Formaten für Soundkarte und Midi. DM 94.-



Programmieren ohne Grenzen, über 2000 Tools zur freien Auswahl. Die Silberscheibe beinhaltet mehr als 2000 ausgesuchte Programmiertools

zu 10 verschiedenen Sprachen (u. a. PASCAL und C) sowie Source Codes und Libraries, die vom Anwender in eigenen Programmen genutzt werden können. Die Quellcodes sind nach Sprachen sortiert und über eine Volltext-Retrieval bequem auffindbar. DM 94.-

Fragen Sie bitte auch nach unseren besonders günstigen Paketangeboten!

OATAMEDIA GmbH Dieselstraße 5 50859 Köln (Lövenich) Tel.: (02234) 400426 Fax: (02234) 400438

Ihr Direktkontakt für Bestellungen und infos: Telefon (02234) mal einen Bewertungskasten so wie bei den Joystick-Tests oder so ähnlich. Das neue Logogefällt mir auch ganz gut, nur das Comic: Bäh! Weglassen! Der Test für »X-Wing« war total unterbewerte!

Ich wollte mir eigentlich »Strike Commander« zulegen, aber reicht mein 386-DX 40

MHz mit 4 MByte RAM noch aus, oder schlafe ich vor dem Monitor ein? (Stefan Luer, Neustadt)

Auf Deinem System besteht Einschlafgefahr. Ein 486-DX sollte es sein; idealerweise nicht unter 50 MHz.

#### Her mit den Klassikern

Sehr gut gefällt mir die Trennung von Meinung und Spieletest. Positiv fällt außerdem der Stil auf, sowohl die Aufmachung als auch die Qualität der Texte heben sich deutlich von dem anderer Spiele-Zeitschriffen ab.

Zwei Verbesserungsvorschläge hätte ich aflerdings auch noch: 1) Bringt doch jeden Monat den »Klassiker«, in dem ein hervorragendes Spiel, das vor dem Erscheinen der ersten Ausgabe der PC. Player veröffentlicht wurde, besprochen wird. 2) Eröffnet noch eine Rubrik, in der viele kleine Fragen zu Computerspielen gestellt und entweder von Euch oder von anderen Lesern beantwortet werden.

(Sascha Blank, Oberhausen)

1. Bei Oldies ergibt sich oft das Problem der Verfügbarkeit; man macht einen Leser womöglich auf ein älteres Spiel richtig heiß, das aber im Handel kaum mehr auffindbar ist. Ansonsten spricht aber nichts gegen die Einführung einer solchen Rubrik, sofern sie weiterhin so fleißig in Euren Zuschriften propagiert wird.

2. Frage/Antwort-Rubriken im Tips-Bereich werden durch der redaktionellen Vorlauf zemürbt, der sich bei der Zeitschriftenproduktion ergibt. Bis wir eine Zuschrift abgedruckt, Antworten bekommen und diese wiederum veröffentlicht haben, kann insgesamt ein Vierteljahr vergehen. Wer gerade verzweifelt an einer bestimmten Stelle festsitzt, wird wohl kaum genug Geduld für solche Langzeithilfen aufbringen.

#### Jäger und Sammler

Die PC Player hat mich überrascht. Seit ich meinen C 64 vor etwa sechs Jahren verkauft hatte, habe ich die Spielezeitschriften auf Teenager-Niveau in Erinnerung. Nun, da ich aufgrund meines Studiums einen Computer zulegte, bin ich natürlich auch an dessen Unterhaltungswert interessiert. Besonders Eure Teist mitdem alm Wettbewerba--Kasten (tolle Orientierungsmöglichkeit) und der persönlichen Meinung des Redakteurs gefallen mir sehr gut. Des weiteren sind mir Eure Hardware-Tests sehr positiv aufgefallen (486-Test mit Kaufberatung, Maus-Test), dessen Themen von anderen Zeitschriften übergangen werden (besonders die unscheinbare, aber wichtige Maus). Das ist ein weiterer Grund, warum ich Euch schreibe: Leider fehlt mir die Möglichkeit, die ersten

PC Player-Ausgaben zu kaufen. Kann ich sie bei Euch nachbestellen? (Bernd Mascioni, Eschringen)

Danke für das Lob. Aufgrund zahlreicher Anfragen richten unsere rastlosen Kollegen vom Vertrieb gerade einen Nachbestell-Service ein. Beachte bitte die entsprechende Seite, die irgendwo in dieser Ausgabe herumschwirren sollte.

#### Gesamtwertung – die sanfte Geburt

Wie kommt Ihr zu der Endbewertung von Spielen? Gibt jedes Redaktionsmitglied eine Punktzahl ab und anschließend wird der Durchschnitt errechnet? Euer Bewertungskasten ist bei weitem der Beste. Laßt ihn genau so. Ein Extra-Applaus für den Technik-Treff! Sehr gut finde ich Sachen wie z.B. den 486er-Test in Ausgabe 6/93. Auch ansonsten stimmt das Verhältnis von Hardware, Software und sonstigen Informationen. Das Beste sind die Verrisse der schlechten Spiele. Bei keinem anderen Magazin habe ich eine so schonungslose Wortwahl vorgefunden, wenn es um miese Games geht. Endlich mal ein Magazin, das sich traut, den Mund aufzumachen. Überhaupt ist Euer Humor nicht schlecht. Ihr seid witzig, ohne ins Alberne zu verfallen.

Zum Cover: Laut Aussage im Editorial 6/93 ist es tiefer, breiter, schneller geworden (sschneidige hört sich irgendwie seltsam an). Das kann ich nicht beurteilen, da ich PC Player erst ab eben dieser Ausgabe kenne. Allerdings muß ich sagen: Wäre ich nicht auf Euch aufmerksam gemacht worden, hätte ich das Heft sicher übersehen. Es hebt sich nämlich vom Cover her mit Einschränkungen kein bißchen von allen anderen Magazinen ab. (André Koch, Neustadt)

Das erste Vorschlagsrecht für die Gesamtwertung gebührt dem Autor des Tests, der sich dann mit den anderen Kollegen, die das betreffende Programm gespielt haben, feilschenderweise auf eine Zahl einigen muß. Als Orientierungshilfe dient außerdem eine Datenbank, in der alle früheren Wertungen erfaßt sind.

#### Schützt die Lemminge

Nach Eurem Test von »Lemmings 2«, das ja durchschnittlich gut abgeschnitten hat, habe ich mir das Spiel zugelegt und mußte mit Schrecken feststellen, daß hier doch ein Kopierschutz vorliegt. Spiele, bei denen es nicht möglich ist, daß der Anwender eine Sicherheitskopie erstellen kann, sind meiner Meinung nach für Ärger vorprogrammiert.

Geht nämlich die Originaldiskette nach der Garantie kaputt, so bin ich als Käufer der Durmme. Da bei Lemmings 2 die Installation nur mit der Originaldiskette möglich ist, bin ich der Meinung, daß Ihr den Angaben zum Kopierschutz gewissenhafter nachkommen solltet. (Martin Hüls, Coesfeld)

Danke für Deinen Hinweis. Der Lemmings 2-Kopierschutz ist exotisch (auf Festplatte Ja, Disketten-Backup nein), aber wahr. Diese etwas niederträchtige Schutztechnik haben wir schlichtweg übersehen – Sorry.

PC PLAYER 9/93

Joystick ist nicht gleich Joystick: Thrustmaster, Virtual Pilot & Co sind aufwendige Knüppelkonstruktionen, die speziell für Flugsimulationen konzipiert wurden. Immer mehr Programme nutzen die Zusatzfeatures dieser Modelle aus; außerdem steht ein heißer Herbst mit vielen neuen 3D-Actionspielen und Flugsimulationen bevor, Unsere Test-

> piloten zeigen Ihnen in der nächsten Ausgabe das aktuelle Angebot an Simulations-Spezialsticks und verraten, ob sich der Kauf der Brummer auch lohnt.



folger zu Mad TV und schlagen ein weiteres Kapitel im Bug-Report auf: Die Programmier-Pfuschereien bei einigen neuen Spielen und Update-Tips stehen im Mittelpunkt der dritten Folge. Bei den Spielelösungen folgt die zweite Hälfte

> unserer Krondor-Tips inklusive der Paßwörter für alle Rätselkisten. All dies und viele wei-

tere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Der Virtual Pilat gehärt zur stetig wachsenden Familie der Simula tians-Sticks

drive C:« oder »Not a DOS disk« sind nur

Vam Privatsender zum Print Medium: Beim Nachfalgespiel zu Mad TV gestalten Sie eine Zeitung einige der vielen Schreckens-

meldungen, mit denen Ihr PC Murks und Macken verkündet, Ist's ein Virus, gibt das Laufwerk den Geist auf oder ist die teure Spielediskette hinüber? In einer neuen Serie rund um die häufigsten PC-GAUs geben wir Tips zur Vorbeugung und Schadensbegrenzung. Was tun, wenn die Kiste spinnt? Ruhe bewahren und unsere nächste Ausgabe lesen!

Angesichts der etwas unseriösen Terminplanung vieler Softwarefirmen gestaltet sich die Ausschau auf den nächsten Spieleteil ein wenig orakelhaft. Ohne Gewähr, aber mit viel Hoffnung erwarten wir unter anderem Testversionen von Gateway II und Robel Assault

Außerdem erwarten wir (endlich) die deutsche Version vom Video Director, präsentjeren erste Infos über den Nach-



Mit Hamewarld schlagen die Adventure-Spezialisten von Legend ein zweites Kapitel der Gateway-Saga auf

> Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 10/93 erscheint am 15. September

121 PC PLAYER 9/93

### DAS SIM-PROGRAMM DES MONATS

Die Tücken des öffentlichen Nahverkehrs, der aufregende Lebenswandel eines Busfahres, all das war dem breiten Publikum bisher nur

schwer nahezubringen. Ein Software-Produkt soll jetzt da ansetzen, wo Bücher, Fernseh-Reportagen und Lebensbelichten versagt haben. »SimBus Linie 320« Läßt Sie ans Steuer eines modernen selbsttragenden Gelenk-

Busses und zeigt Ihnen hautnah, wie es im Cockpit eines Fahrers wirklich zugeht.

Die Simulation entstand in Zusammenarbeit mit dem MVV (den Münchner Verkehrs-Betrieben) und dem Falk-Verlag, dessen Stadtpläne mit ausgewiesenen Bus-Linien der Packung beillegen. Nur durch diese Kooperation war es möglich, den Großraum München in seiner Gesamtheit in den Rechner zu bannen.

Nachdem Sie eine Route festgelegt haben, starten Sie Ihren Bus, um Haltestelle für Haltestelle in korrekter Reihenfolge anzufahren. Zur Zeit haben alle digitalen Passagiere noch Monatskarten, doch für die Version 2.0 ist uns ein Fahrkartenverkaufs-Zusatzprogramm mit Geldwechselmodus versprochen worden. Am Ende der Fahrt werden Sie für Pünktlichkeit und Fahrsicherheit begutachtet; nach mehreren tausend erfolgreichen Fahrten winkt eine Beförderung

#### DIE LETZTE TOP 5-LISTE

In der "Microprose Summer Surprises werden potentielle Spiele-Köufer mit einem »Geschenk in jeder Pockung« gelöckt. Wir hoben von einem Infarmanten die Konferenz-Pratiskolle van Microprose erhalten und präsentieren Ihnen die Liste der fünf Dinge, die urspünglich als Geschenk in die Pockung sallten, aber aus diversen Gründen dann doch obgelehnt wurden.

PLATZ 5: Ein kleines Kätzchen aus der unerwortet erfolgreichen Zucht der Familie Schwaiger (bedauerlicherweise zur Zeit nur sieben Exemplare vorrätig)

PLATZ 4: Eine Bahncord (wäre nur für Roilroad Tycoan Deluxe interessant gewesen)

PLATZ 3: Ein CD-ROM mit dem Spiel »Mantis« (Das wollte aber niemand geschenkt haben)

PLATX 2: Ein Reisegutschein für ein Wachenende in einem von Microprose simulierten Krisengebiet Ihrer Wahl (zu gefährlich) PLATX 1: Eine Microprose-Aktie (leider mußten fast alle Aktien an Spectrum Halabyte rousgerückt werden) (bs)

zu einer höheren Besoldungsstufe, SimBus benötigt mindestens einen 486-PC um die faszinierende 3D-Crafik in voller Blüte darstellen zu können. Häuser und Gegenverker sind zur Zeit noch nicht implementiert, sollen aber spätestens mit Erscheinen des Pentium-Prozessors nachgeliefert werden, Ebenfalls in Arbeit sind Erweiterungs-Disketten mit den Großräumen Stuttgart, Düsseldorf und Hamburg; eine spezielle »Limited Edition« wird auch die Nahverkehrspläne von Berlin enthalten. (bs)

#### **DEUTSCHE SPRACHE, SCHWERE SPRACHE**

Nachdem die Texel-CD-ROM-Anleitung im letzten Finale bei unseren Lesern recht gut ankam, haben wir Ihnen diesmal ein paar Stilblüten aus der Welt der Computer-Spiele-Übersetzungen zusammengetragen. So finden Sie auf der Packung von »Pinball Dreams« den Hinweis auf eine »Punkteansammlung«. Bevor Sie jetzt die Packung nach einer Demonstration kleiner Punkte (Freiheit für den i-Punkt) absuchen: gemeint ist natürlich die High-Score-Liste.

Die »Lost Vikings« scheinen ein besonderes Fitness-Programm zu absolvieren, denn die deutsche Packung macht

uns auf die »einzigartigen, knallharten Bewegungen« aufmerksam. Bei »Prince of Persia II« locken uns »Animationen, die auf menschlichen Modellen basieren« (unmenschliche waren gerade vergriffen). Wem die ganzen Spiele schon immer zu schwer waren, der freut sich auf »Kings Quest VI«: »Beinahe die Halfte der Ereignisse müssen nicht unbedingt gespielt werden... Eine Truppe von kostümierten und mit Video aufgezeichneten Schauspielern gibt dem Abenteuer eine spezielle Lebensechtheit.« (bs)

### \_\_\_

Dramatik, Spannung, Nervenkitzel: Bei SimBus erleben Sie selbst, was töglich in deutschen Omnibus-Steuerzentrolen var sich geht. (Unser Bild zeigt die 3D-Grofik mit ausgebbendetem Instrumentenbrett).

#### **FÜNF IST TRÜMPF!**

Heutzutage konn mon keine Camputer-Zeitschrift aufschlogen, ohne nicht van Anzeigen für mindestens ein Dutzend Postleitzohl-Umstellungspragrommen erschlagen zu werden.

Wenn Sie sich trotz dieser geballten Software nech nicht an Ihre neue Zohl gewähnen können und Ihre individuelle Note betanen möchten, dann kaufen Sie sich doch einfach Ihre eigene Postleitzohlt Die Firma

Stiefel in Ingalstadt scheint diese laut jüngster Anzeige tatsöchlich anzubleten, sogar im hondlichen 3er-Pock. Mochen Sie olsa Omi ader Freunden ein wirklich schwer zu schlagendes Geschenk: Eine eigene Postleitzahl. Beellen Sie sicht Der Vorrot ist begrenzt in September 1981.

5 T O P I Bavar Sie jetzt tetsächlich bei der ormen Firmo eine Postleitzohl kaufon wallen: Dort kriegen Sie nur Landkarten ouf denen die PLZ-Gebleis eingetrogen sind. Die Anzeige war nur derort zweideutig farmuliert, daß wir uns einfach nitz zurückhalten kannten.

(bs)





Voll kompotibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Bloster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.

#### Softwore:

HSC Interoctive, Monologue

Voyetro Audio Stotion,

Voice Annototion, CD Ployer,

Windows 3.1 Treibersoftwore.

### IE 16-BIT **SOUND ERLEBNIS!**





#### Technische Daten:

- 5 Sound Stondords inkl. Windows Sound System
- 20 Konol Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynomik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playbock 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit onolog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sompling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interfoce
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
  - Midi Interfoce
  - Gome Port
  - CD Audio Eingong
  - 4 Wott Stereo Verstörker

